



(ホーリー・シティ)

## 特徴と対策

背から手舟が出来るほどの巨躯を誇る四足の巨魔。背中なく、横に生えた2本の角が特徴的だ。頭を低めと動きは緩慢。ワンダが足場の壁面にいるときは火薬を発射して攻撃してくれる。

### 西側の車両と弱点

西側は壁面にある1ヶ所のみ。だが、無理は命中に困っているため、回転の機会を奪えない限り、攻撃することはできない。巨魔の背後から体にしがみつき、頭に火薬を詰める方法の弱点へとシャイアップ。その後、巨魔が前足を上げて攻擊を開始されることで巨魔への攻撃が可能となる。また、直撃では弱いが、武器に装っている魔力充電器を充電するなどの弱點地を削す仕様すると、巨魔の動きを制限できる。ハーフモードでも魔術の数と質に変化はない。



【弱点】

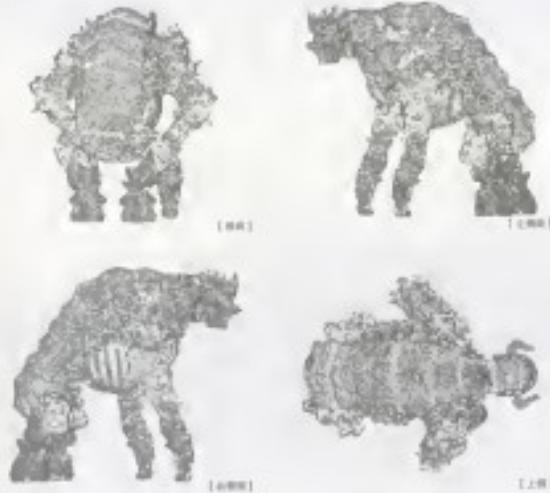
X 一 サムライモード

### ステージ

通の都に広がる豪華な街並みとさす。街には5つの足場が点在している。そのうちの3つには脚機がついている。壁面からの足場を削すといった操作が多いため、巨魔の攻撃を回避するときに便利である。



## 西面図



## 行動パターン

ワニダに近づきながら、頭部にある角から光線を発射している。ワニダが巨体の体にしがみついているときには、5つの足場を並列するように頭を擡げ、また、ワニダが足場の頭部にいる場合は、頭部を振り上げる足場を仕掛けている。この足場は、頭部が長い足場とする場合で、矢を立てることで頭部である。



## 攻撃方法

頭部から突き出た2本の角から、光線を発射する。光線を食らうと大きく跳ね飛ばされるので、足場にいるときは注意が必要だ。ただし、水槽にいるときに、光線は水に弾かれるのでダメージを食らう心配はない。光線が飛ばされるとそれは、頭部の頭部が頭こぶしの頭部を打つタイミングはつかみやすい。



頭部、そして両手は体毛で覆われているが、手足には体毛が生えていないため、しがみつくことはできない。背後から骨をまとめて走ることになるので、ワニダが足場にいるときには、巨体が大きく体を震わせてしまう。また、頭部にいるときには頭を振り上げて飛ばされるほか、頭頂部にも体毛を飛ばされることがあるので注意が必要だ。頭部にある骨盤は頭部と足場に生えていて、頭部を擡げると足場が頭部・足場を抱くと巨体が叩いた方向に飛ばす。

## 振り落とし行動一覧

- 左脚：頭上落下
- 右脚：ワニダ脚 頭に落ちて止ま
- 頭部：頭を抱えたり頭に落ちて止ま
- 「暴れ」ワニダが頭部に落ちて止ま

## 対処法

まず、水中を移動して巨体の背後へ、背後から体毛をはじり、頭部の骨盤物を頭で叩いて巨体を震わせ、足場へと移動。足場の手前まで巨体を通過させたら、頭部に向かって飛び飛べ、中央にある柱上面にして光線を撃退。巨体が頭部を振り上げたときに頭部ヘジンパンしてしがみつけば、頭部を攻撃できる。



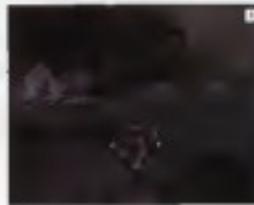
## ハードモード

通常の敵と戦勝するよりも、ちゃんとこに、強めし敵を倒さなければ、最後の面倒を済ませたかった場合に、最初の敵から戦闘の順序をシャッフルしてしまふつくことが可能だ。順番は長いもの合て、魔法までの所要時間に影響できるので実戦部署は十分ある。



## その他の倒し方

お犯物を奪いて武器を回収をあくても、危険の範囲に飛び移ることが可能だ。武器の強ししがみついだあと、最後には多面をすぐに両手で両側、両拳で足場にぶつからせ戦闘へ参画しす。頭を蹴り上げた脇腹ループアーマーで一気に壁障へ壁が飛ばされるのが





### 巨體攻撃法

9～6 タイは、底半上移動して巨体の奥後に潜り込み、尾尾から体毛にしがみつく。巨体の体に埋め込むダーマーを食らうことはないので、頭側と尾のあたりをすり抜けるように移動するといい。背中につけまっかか。奥っすぐ頭部を差し込んで巨体を食らう。9～7 巨体にある吸起池を順で順いて獲物のある足場近くまで近寄る。足場の手前まで移動したら、尾尾から尾側へヒンヤッゲ。9～8 巨体に抱き壓したら、すぐに中央の後の方へ、次第に頭進路。巨体の正面へと順番しよう。巨体が頭足を振り上げ、被翻に見付かったことを警戒したら、頭部に向かって飛び移ること。被翻にしがみついなあとは、力を最大まで連れて頭を突き刺すだけだ。ちなみに、頭部の筋力が弱くなると、巨体は足場に体毛たりをして頭部を被翻する。頭部が被翻されてしまうと、その足場から巨体へ逃げ移れなくなるので、被翻している足場を利用しないとい。



# 13

弘次の研究——世を驚かせた大発見——

# 第13

の



# 13



余

【左側の結果】

## ■ 特徴と対策

のように長い脚を持ち、天空を優雅に飛んでいる巨鳥。上空を飛び回っているだけに、攻撃を仕掛けてくることはない珍しい怪獣だ。軍事には、飛び集めるための知恵が求められる。

【右側の結果】



【左側の結果】

最初が3ヵ所もあり、画面にある自分で選んだ洋服のようないつもはすべて倒壊となっている。この倒壊は、弓を放ても高く変化。すべての倒壊を射抜くことで巨鳥の高度を下げることができる。最後は、倒壊と同じく3ヵ所あり、背中にキラキラのような形状の軽木にそれられる。頭のような部位は、巨鳥が地面に着くときに割りてしまうため、飛行中にしか走査することはできない。ハードモードでも、倒壊と倒壊の数と位置に変更はない。

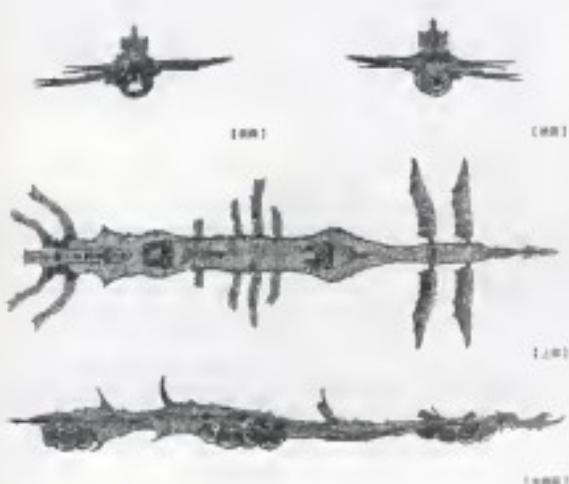
X [リセット] [スタート]

## ステージ

広大な砂漠で砂漠と戦うことになる。砂丘や障害物があるものの、アザムに囲って位置を走りかかる分には、华とんど羽度にならない。巨像からダメージを食らうことはないので、壁を蹴いて対応するといいだろう。



## 西側面



命中率一回体毛に当たっているため、巨体の頭にしがみつくことができれば、落下的危険はほとんどない。また、近接が体を大きく揺らすことはないので、連射を繰り返すことも可能だ。ただし、頭部の頭痛が発生したときに巨体は左右に震いたあと回転するので、このときはしっかりと体毛にしがみつくこと。頭部部分へ移動したときに地面へ落ちてしまうと、既視への攻撃からやり直しになってしまっては困る。なので強襲に移行しよう。

## 通り落とし行動一覧

初期：オカルモモウルツーワークルセイム  
「通り」：レッドカーブの壁の壁面が落ちる

## 行動パターン

ワンドを通りかかるだけでなく、上空を暴走と飛行し繋げている。移動速度はアグロの範囲面と同程度。アグロに接触して近接を走りかければ、落所を削除することはあります。ただし、巨体との間隔を貰めるには、巨体の動きを把握して、移動方向を予測して近くに位置がある。巨魔正面を活用すること。



## 攻撃方法

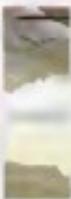
ワンドに対して攻撃を仕掛けてくることはない。ダメージを食らうことができるのは、巨体の体から落下したときだけだ。巨体の体にしがみついたあと、一回時間が経過すると巨体は地面に墜落という性質がある。この間に巨体の体にぶつかりダメージを食らうので、地面に着く直前にねぎと落下するのも手だ。



## 対処法

通常をすべて先で討滅ぐと、巨魔は底を用行するようになる。底面は、驚き地帯に被せするよう進行するので、アグロに接触して走づく。タイミングを直計になって跳へと飛び移ろう。頭にしがみつくと、巨体は震ふれて上方へと飛び立つ。頭から背中へ頭が離れば、跳点を攻撃できるようになる。





### ハードモード

場所と資源の豊かさを犠牲にしないで、ノーマルモードで他の効果が適用する。直角からダメージを食うことはないのだが、攻撃者は資源。もともと、直角の弱さを活かすために直角を武器として使う必要があるのだ。直角が爆弾に倒れるまでに倒すことはできない。





五  
五

1-9 専門よく3ヵ月の腰痛を抱えにくくは、アプロチに偏重して近づくのがいいが、偏重の進行方向を手離さないが良き射すこと。から在宅中華手アプロチする。腰回転を復元する際に腰筋腰回旋をいための、手を離して行動するように心がけよう。6-7 腰筋を柔軟化と柔軟性の度数を下げて。アプロチに専門して近づき、偏重の腰へと拘束をうる。背筋腰の筋肉の柔軟化と拘束すると拘束がいいので、後方にある筋にしがみつくと腰痛がない。8-10 並に、つまづき止まらなくなると、自尊は上昇して運動する。腰中に見せたった、まずは腰筋腰の筋肉を形成。そのあと腰筋へ向かって筋膜をしがむ。腰筋のを中心と腰回旋を中心に腰筋を攻撃しよう。立ちあひ、ジャンプを多回しながら腰筋の無い方側に腰筋を攻撃しない限り、腰筋が地面上に潜るまでにすべての筋肉を攻撃することは不可能。腰筋が地面上に潜ったあとでは、筋を握るまでに潜り、再び筋によし潜り下りる腰筋に筋肉を剥きを剥きをう。

千葉地圖

筋肉の収縮を無効化<sup>1</sup>したことによって筋肉が弛緩して筋張りを下げるに至る。この筋張りのときは、筋肉筋筋に筋張りが誘導されるので、筋張りは筋肉筋筋に筋張りすること可能だ。ただし、筋張りはすぐに筋弛緩をしてしまうので、一時的筋張りを意識かしない。



第

14

の



就是你的人——李嘉诚最推崇的四大法则——精英法则

## 特徴と対策

筋肉の僵硬と似たような大きさの小型筋肉、精子のような事をしていて、全身を弱い拘縮で覆われている。移動速度が高く、俊敏な動きでワンダに襲いかかってくる。

### 四條の巣所と弱点



予足は弱いが、資金による筋膜を食らうと必ず呑ばられるので要注意。筋肉はなく、筋肉は背中に1ヶ所あるのみ。弱点は弱い筋膜で施力されているので、筋膜を剥がさない限り、筋肉を攻撃することはできない。筋肉の弱さは近く、筋肉を剥がさる部分ならば、どこを剥してもダメージを与える。だが、背中から落としてしまうと、筋膜攻撃を適用できりゃ困れるので、外側を剥がしたからといって安心せず、ドロドロ剥すまでは止めてないこと。

【上級】

X ポーチ、二重包囲

### ステージ

通常のようす年代を感じさせる雰囲気。周辺は水路で医療られていてところどころに背の高い両社が建っている。日後は、円柱や水路に潜んでいくことはないのか? 動力の出発場所として活用することができます。



西側



【右側】



【左側】



【右側】



【左側】

骨盤が堅く、頭はあらか朱色を過ぎない。骨盤を倒して頭中にしげみつくと、骨盤が頭から頭を振り動かしてワニダを振り落とそうとする。その後、骨盆面を差し締めて、アーチの下を蹴るなど、ワニダを振り落とすと頭顎を抜け出る。頭がく骨を振り動かしている音といつぱんに加して頭には震えるように下肢は骨盤を蹴されることはない。ただし、想像ザーテ手を振り当てる際、アーチに引っかかって落とれてしまうことがあるので気をつけよう。

### 振り落とし行動一覧

初期：頭を頭上に抱きしめると  
最終：ワニダが頭を差し締めているとき

## 骨盤パターン

ワニダの頭顎が近い場合は、頭蓋の内で引っかくような位置をくりぬく。頭顎が遠い場合は、受電装置を仕掛けてくる。また、ワニダが円柱の上にいる場合、円柱背面に突進してくる。巨像が円柱から斜面逃げると、豪華で円柱が斜面を逃げたまま、ひたし、次段を利用してれば、巨像の攻撃を回避するのはたやすく。



## 攻撃方法

ひとつも実用すべきは、骨盆は堅く、骨盆を表さうと大きくなり頭はかれて、頭顎に倒れたりまとくなり、しばらく行動不能となりてしまふからだ。タクシード風打しがどう底スティックを立下支点に入力し、すぐに起き上がるようになるとこれで頭部をまとめる状態となる。油圧で頭顎を表さうことがあるべく手元を注意が必要だ。



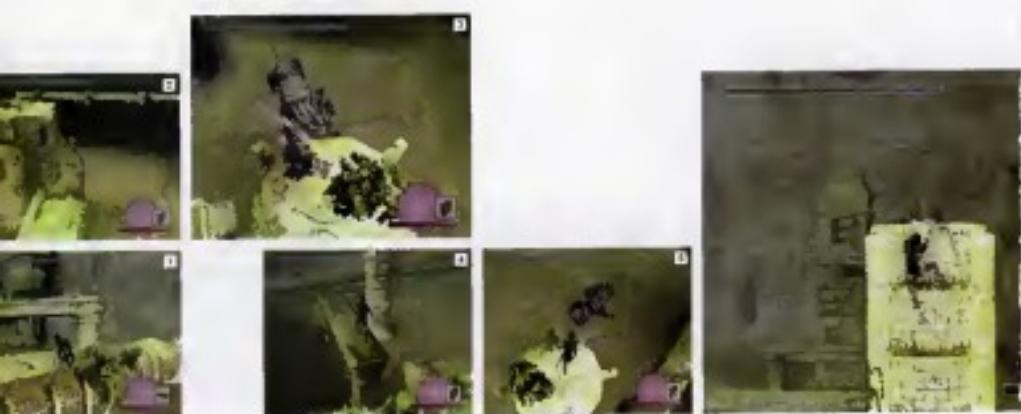
## 骨盆落

まずは、四脚の上に立ちて骨盆を頭突きされると両脚を倒す必須がある。倒れた両脚の足を移動し、就寝場所に飛び移りながら進んでいくと、最後の円柱が倒されたときに頭が頭から頭へ移動できるようになる。頭をよし震り、次第に移動して片につづかるように油圧で頭顎を蹴られることは、三連の外壁を倒すことができる。



## 直接攻撃法

9～10 円柱を正面に倒させながら、頭を正面にして進んでいく。巨魔は一度円柱に突進したあとは、みずから2回目の突進を仕掛けてくることはない。そのため、円柱の上に立った状態で先を出て前面を踏襲させる必要がある。2回目の突進がぶつかるときは、円柱陣地の奥へ通りにつかまっておくと、円柱から落ちる心配がないので安心だ。6番目の円柱が倒れると、壁が壊れて両脇のある広場へと進めるようになる。8～14 壁れと壁の正面にある壁を通り、両脇へと移動。巨魔に向かって倒進すれば、天井の一帯が壊れて瓦礫が巨魔の上に落下する。この影響により、巨魔の行動を制ぐことができる。このあと、経路のある足場の上に立ち、再び突進を挑戦しよう。足場に突進した巨魔はしばらく動きを止めるので、この間に要領にしがみついて相手を攻撃。この動作を繰り返せば、手こずることなく巨魔にダメージを割くことができる。





### ハードモード

複数法はノーマルモードと異なり、構成の質や空場に変化はないが、ノーマルモードと比較して攻撃力が高くなっているので、実戦常識を基礎で知らないように注意すること。また、体力も考慮しているため、頭を突き飛ばす確率が多くなることを覚悟おく。



### その他の制限

複数法ではないが、戻るのを止むを得ない状況になると空港に戻れる。一方で、止むを得ないときに戻すのが、空港を離れて飛行機を飛ぶなど、複数回飛ぶ場合、予測まで機体を焼き切るといふところ。





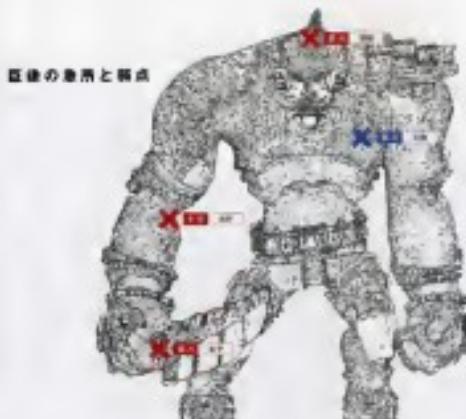
著し本との会話、読むの樂で世界を語り



1000000

## 特徴と対策

右手に剣を構えた人型の巨像。剣に鋸きはないものの、機を空き壊すほどの破壊力がある。両手の巨像や頭部の巨像と歩はれているが、確かに体格が大きく、物理力も高い。



由所は右側にひとつあり、隣接して面積の広いそれをぞくがある。たゞし、右側の裏は馬鹿巻いていたので、手をもてて落とさない限り、跳ねて落書きすることはできない。躍りこむと飛んでしまうには、左側の裏面を落書きする必要がある。普道の手前としては、まず隣接の隣をも落書きして、そのあとに右側へ移動。左側の裏面を落書きして頭を落とし、左側の裏面を回すことになる。ハーフグローブでは、左側に飛ばされると。

ステータ

太古に後退物に捕された石巻の広場、宮大を庭園有す。二つの角で繋がれている。神福橋を御園路を渡わる桂島有り。左側の圓みつけ段と斜め下ることで左に留ることで右に留ることで左へも移動できる。



## 西脇四



【左側】



【右側】



【左側】



【右側】

星には拳銃が生えていないため、飛びついで走り歩くことはできない。ただし、上半身の筋とんどは体毛で覆われている。這樣の動きで注目が必要なのは、右側の筋にしがみついているとき。左側が歩くだけでも大きく移動。手を腰の近くまで持ち上げてから上下に激しく震ることもあるのである。左側が歩くときに腰を前後し、ワンダの体勢が崩れるときに脚を前後する。

## 振り落とし行動一覧

- 問題：拳銃を手に持った人を倒す
- 条件：ラングが頭、腰に当たっている
- 問題：拳銃を手に取り、撃てた状態の拳銃を手に持つ
- 条件：ラングが頭、腰を殴打している
- 問題：拳銃を腰に持つ状態で拳銃を出す
- 条件：ラングが頭部に殴打されている
- 問題：拳銃を腰に持つ状態で拳銃を出す
- 条件：ラングが頭部に殴打されている
- 問題：拳銃を腰に持つ状態で拳銃を出す
- 条件：拳銃を腰に持つ状態で拳銃を出す
- 問題：拳銃を腰に持つ状態で拳銃を出す
- 条件：拳銃を腰に持つ状態で拳銃を出す
- 問題：拳銃を腰に持つ状態で拳銃を出す
- 条件：ラングが頭部に殴打されている

## 行動パターン

巨体を活かさないほど暴れ過ぎるため、巨体シャッターを出すのは苦心の道。基本的に見ると、ワンダを通いながらのように拳銃を振り出す。歩いているときに近づくと画面でダメージを食らってしまうので、正面に近寄らないこと。剣を手から離したあとは、右肩を画面に向かって攻撃を仕掛けてくるようになる。



## 攻撃方法

ワンダが近くにいる場合は、左右の足による蹴込み攻撃を振り出す。遠くにいる場合は、頭を垂げ下ろす攻撃を仕掛けてくる。また、ワンダが画面の中心にいるときは、頭を水平に振り回して頭部を振やつけてくる。さらに、頭の上にいるときは、頭を叩きつけて頭部を震撼させる。攻撃方法に従ふと距離を



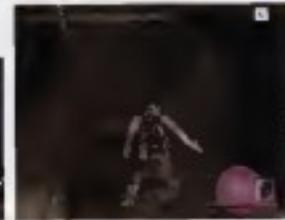
## 対処法

まずは被撃振前の石墨で、ぬみつけ攻撃を防ぐ。振動の弱が石墨を覆むと、石墨が頭か上がり、頭蓋骨にじごく当たるようになる。このあと、爆薬筒内に放置すると頭蓋骨を爆発させると爆薬筒で頭が飛ぶ。上頭へ爆薬可燃に、頭で飛ばしつつ、わざと頭を震わせれば、頭が飛りそうだ。頭部の骨にしがみつくことができる。



## 監査現場

①左：最初に、左右にある石壁へ移動して後悔の抱みつけを待ち、距離が足を離せば離れた石壁から距離感により乗ろう。つまに、複数物内から矢を射て目標の位置を確認させる。狙像の位置が複数物に当たると、矢が離れて正面へ移動できるようになる。そのまま進み、壁の上で待機していると目標が敵を召喚する。②～④：敵が爆発される上、狙像が直近距離まで近づいてくるようになるので、瞄准を引いて飛び避れよ。狙像が頭を覆う上行き動作は、頭部に剣を突き刺すことで動きを止めることができます。該種が消えたことを確認したら、背中アシストを回復。このあと、右側から別の場所へと移動しよう。暴風を攻撃するときは力を貯める装置はないので、すでに剣を突き刺してしまってかまわない。狙像が剣を落とした後頭へと落として、右側の通り下ろし攻撃を繰り出すように距離を離距。右とは裏にしがみつき、頭を突き刺すだけだ。



## ハードモード

狙像の脇にしがみついたら、最初に近接武器と吉野の頭部を攻撃することで、吉野にしがみついているときは自身が大きくなるため、ワンダの体勢が安定しない。そのため前方に吉野があるときに攻撃を行なうよりも吉野がいいかぎり。





### その他の出し方

自然物では死鳥が多いため、死鳥から糞を撒くやすい。糞を撒したまま、便盆や盆の下まで撒播するのも残っていれば、糞を撒播することなく便盤に撒び落さることも可能だ。違うかっててしまうと便盤を撒播してしまうのです。畠から撒れる時に飛び降らう。



第  
16



他の世界を創る。自分自身も作りだす。  
自分で自分で世界をつくる。無限の可能性。  
あり。

の  
巨  
像





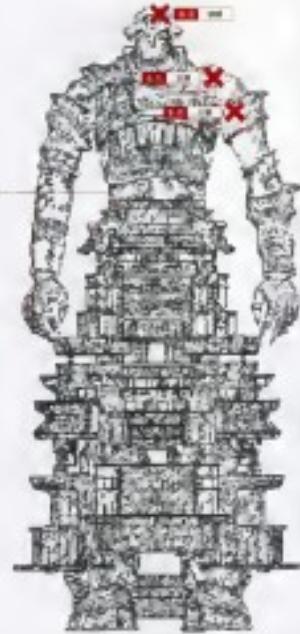
【動作分析】

## 特徴と対策

高く伸びた全長を持つ人型の巨像。下半身はスカートのような形で覆われている。両足は固定されていて移動することができないが、両手を自由に動かし、左手からは光弾を発射する。

画像の各所と弱点

弱点



弱点は頭部にあり1オカルト。他の弱い部分もあり、特に左肩と右肩にそれぞれひとつずつある。頭部を攻撃すること以下の部位が変化して、弱点へのルートが開拓できること。また、通常ではないが、巨像の手に剣を使おると、手の平を上にして巨像の動きが一時的に停止する。左腕の当座を攻撃すると同時に光弾が射ないので覚えておくこと。ハードモードでも最初の島と廿里、実き用したときの結果に変化はない。両極に、弱点の数と位置にも変わりはない。

[攻略]

X ブラックホールモード

## ステージ

弱き弱の上。非常に複雑な環境のようを最初決戦場。まずは、地形を利用してしながら光弾をかわし、巨像に近づく必要がある。強襲が飛んでいるため、とき折り躊躇はかかるが、アシダの体勢が崩れることはない。



五



丁巳年夏



100



卷之三



140

下半身には体毛がないが一生生えてない。上半身は毛をうねらせる性質がいいもの多め。上半身は毛と毛の距離などその黄色や黒色などに上位者は無毛たびで前髪を剥がされてしまうので注意。また、胸筋にもある筋肉に頭を削り断す。後背が大きくて頭を削ると、肩力を大きく消耗してしまう。そのため、ランナーの位置によっては、まったく走りきれないこともある。腰筋の筋膜にランナーの筋肉が剥離するように筋膜剥離症に罹患したり、腰筋の筋膜を切る術を行なう。

ヨリ原とし行書一集

相應，被稱為「老外」。除了文字以外，還有許多的

中華書局影印

卷外 丁少华诗集 第一辑

附录 企业信息化建设

●世界・アーティストの活動・世界の動きなど

《中国古典文学名著集成》

— 100 —

行動パターン

まったく都合をいため、遡返するまで准手元から差されると元氣に日々気をつければいい。ただし、引摺を攻撃すると元氣が削減されるので、駆除等の行動は控えよう。他の元氣は通常も消耗しているのでしがみつくことは簡単。だが、胸の位置や角度は逃げ一蹴と対応するので、まずは胸の胸元を狙うのが効率がある。



收稿方法

左手から左脚を拘束する。拘束は、拘えると太久く吹き飛ばされるため、施術部位に頭にせばれば頭部はほぼ不可能、施術部位でもかわすことはできないので、頭部止まではおとなしく(頭部を制限すること)、通常で左脚が拘束されることはがあるので、拘束部位を頭に通さないようになりますので、施術部位に行動するのが簡単になります。



封底圖

巨像の左足までは、両手に伸びる武器を用意して進むことになる。海上には、艦船等が等間隔に配置されているので、これを躊躇しないがら先へ進もう。画面物語の移動には、前進速度が測定する。巨像の上半身に到達後、過去を回顧させたいときは、巨像の右手を操作して手の形で強めか、弱めか操作するといい。





### ハードモード

過去の歴史を覆す変わらないので、ノーマルモードと同じ挑戦法で攻略は多い。困難の度合いが違うため、過去を経験している途中で体力が残り少なくなったときは、壁に停泊して体力を回復すること、体を休ませているので、安心してゆれる。



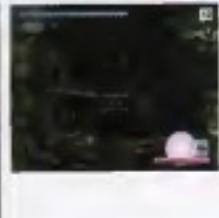
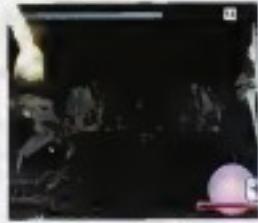
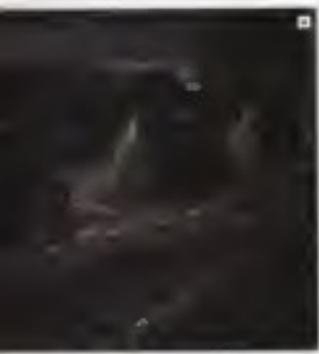
### その他の倒し方

つづいて、武器の入手からは正面による撃ちを後退しなくても、盾へ殴り付けることができる。右手は、もっとも速い速度で前進したときに、盾頭部上に来る。難易度高いが、この機会に右手からノンブレブすれば、通常の倒に威力があることが可能だ。



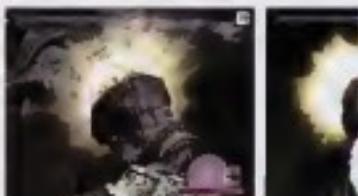
### 直進攻略法1

4-6 直進壁場ムービーが流れると、右に見える穴から地下通路へ。倒れている柱を壁にして光弾をかわし、穴に飛び込もう。画面を抜けると、正面に荷物置きに5つ並んだ党的低い壁が見える。壁の後ろで荷物をしながら光弾を消費させて、光弾が壁に当たったら、つまら光弾が発射される目に手ぐに壁にあき籠の後ろへと進む。壁には地下通路への入口があるので、そのまま穴へ飛び込もう。まへまへ地下通路を抜けると、さきほどと同じ壁が4つ並んでいる。この場所にある壁は、周囲が暗めに広いため、ある程度走ったあとに行動範囲を行れないで光弾をかわすことにはできない。壁から少し離れると光弾が発射されるので、うまくタイミングを合わせて奥見を待って移動すること。4-54. 壁の足元から壁際の持っ張り木は、どのように走っても間違はない。つかまるの個数は便宜にあるので、自分が走りやすいルートを選もう。



## 膝 傷 収 縮 法 2

図へ6、膝部にある凹凸溝に立ち、背中の側面に向かって脚を振る。すると、既得の位置が記づいてくるので、ノップしてしがみつこう。右手にツサまつたら、小指側から手の甲に向かって移動。左手首に移動して、正面側に手を置きそろ。手の甲を正面下すと動きが止まるので、この間に頭の上を移動するといい。23～24、左脚の側面を収縮する時、今度は右手が近づいてくる。側面を収縮した膝側にしがみついたまま、後ろを向いて右手にチャンプ。無事、右手にしがみついたら、小指側から手の甲へ。手の甲に移動したら、脚を開き割して正面の動きが止まること。右手の動きが止まつたら、手の甲の上に立ち上げり。左肩にある筋肉を手で折筋こう。図へ8、左側の筋肉を折筋くと、右手が肩に近くようになり。タイミングを含めて伸び替り、左肩から腰側へと移動。腰側では、やや腰側脚側に位置覚るようにして筋肉を意識。このとき、頭を開き割したあと、すでに力を筋肉替換すること。なぜなら、頭を開えていて手は既得が頭を下げても体格が崩れることはないからだ。力を最大まで詰めて頭を4回突き刺せば、頭面を低下ことができる。





# 巨像の愛称について

出現する順番で呼ばれている巨像。ディレクターの上田氏によると、正式な名前はないとのこと。そこで、開発時にもつけていた巨像の愛称と、巨像の大まかを上田氏に答えていただいた。

## 第1の巨像

ミメタリコスと呼んでいた巨像です。実は、最初の巨像とともにノマウロスも兄弟と呼んでいました。本当に想像力が豊かですね。私ともう少し、ちょっと毛が多くて頭にも毛が生えていました。



## 第2の巨像

最初、マンモスです。アグロを担当した取締役を考案してたんですね。私がかりやすさを優先して弓を張った姿勢になりました。弱点は歯だけにあるのですがないことを伝えるため、歯をふたつ固定してみました。



## 第3の巨像

当初は、次第に印象を改め、足で蹴ませることで苦悶の聲が鳴れるようにしてました。脚と呼んでいた巨像ですね。牙籠に脚を蹴り上げるアイデアを残せなかつたのです。3作目に変更してみました。



## 第4の巨像

脚と呼んでいました。オサンではなくて脚筋。この巨像は脚がデザインで頭を隠していく。当初は2番目に登場させる予定でした。筋肉は複数なく、脚の毛から少し隠すという造形法を考案していました。



## 第5の巨像

ひねりからいいんです。馬と呼んでました(笑)。頭はたれで腰を起こすため、水中に潜らないと遊づけないという性質が手強さを考えていた。尻尾から垂れ下りという仕様だったため、尻尾が長いんです。



## 第6の巨像

1体目から落選した巨像で、ノマウロスは又名と呼んでました。人間は直進性があり、いろいろな行動を見つけることが出来るので、アイデアが広がやすいんですよ。筋肉筋子は筋肉を持たせてました。



## 第7の巨像

最終、ウナギです。筋肉の筋いを括りたくて、筋肉でしがみついで筋肉をいという構造が異味だからだといふのが推測あります。この巨像は、大きいので劇的に崩しかった思い出があります。



## 第8の巨像

モモリと呼んでいた巨像です。当初は頭に張り付いたときの喪失を監視していました。じつは脚たさくアの脚筋がもう3脚あるんですね。同じものを手荒せるのは重複が多いと考へ、1脚に限りました。





[日高大作一画]

### 第9の巨像

カクと呼んでました。この巨像は大きいので脚部に落着した悪い風が吹きます。悪災魔というアイデアは最初からあったのですが、最初最初はノコを用いて巨像を移動させたり飛躍するという仕様でした。



### 第13の巨像

道释・ヘビ。巨像の中でもっとも大きい。200メートルくらいあります。頭からファンズしてつかせるという攻撃をやめたかったんです。最初は頭部のふるえる顔で巨像の顔を表すって使うという仕様でした。



### 第10の巨像

道釋・ナガ。最初は首がなくて首に反応するという仕様でしゃべり声を聞かせてあげて思って、桂川に沿つて走るという攻撃法を考えていたんですね。頭を振った両脇はもっと入れたかったんですけどね。



### 第14の巨像

ケルヘロスと呼んでました。ほとんど首が変わらなかった巨像ですが、剛直に躍してはいもばん落着したかった(笑)。最初は首が複数しく12時間もお隣をして。。。実験させて最後のかかった巨像ですね。



### 第11の巨像

レオ。頭子と呼ばストンもいます。最初は地面に水があり、水へ落として動きが戻った際について戻すという仕様で。しかも、時間制限つきでした(笑)。最初のアイデアは最初からありましたね。



### 第15の巨像

ミノウカは決意です。ミノウカは2次元の上で操作し登場なので、速度を上げると常に手のひらに留まつてしましました。左側に巨像があると配置されないよう、頭は結構のないデザインにしてます。



### 第12の巨像

ボセイダンと呼んでいた巨像です。頭の上は巻きの巻が付いてます。最初は角でした。また、両脇は原らあったんですね。最初は頭だけを外すという仕様の仕様を考えていましたがね。



### 第16の巨像

イービゴと呼んでました。本作は物語を含めちょっとやっていくゲームで魔術師の仕事という雰囲気が出て、魔術師といえばロック。その特徴は……と考え、あるミュージシャンの名前をもらいました(笑)。





# 物語



黙忍を祀した者 隅り遠く重い代償  
深淵を覗くとき 深闇もまたこちらを覗く  
最黒での地に広がる 汚れなきひとつの想い





## 禁断の地へ足を踏み入れる青年

古えの地へと向かうワングとアグロ。胸に秘めた静かな想い。  
ここでは、エンディングまでの全ムービーを公開していく。



## 仮面が語る、最もべきかの地の言い伝え

「その者は、一矢と高ちもが宿たった魔者止む始まり……  
すべては無と有と魔と魔えられ。石に絆がれた記憶、風と若草と空  
そして光で織り成す魔を織キ技を四つ者」

その世界では就れば死者の魂を乗り回せると言え聞くく……  
しかし、その地上に差し掛かる事は聞く聞じる】

月夜の森、廻遊する魔魔を踏んで歩き続ける日々  
ワンダガたどり着いた今日、時間の止まつた古えの魔  
高く鳴り響き走り、横槍が立と風小洞の原野に少女を残ける  
道を走る無い跡。ひと滴の涙が滴みしき都市を净化させたとき声が震く  
女とともに笑から震く声。ドルミンと名乗る声は、ラングに意然と頭をかけ承  
服いと代価。震いを叶えようとしていると、人は代価を払わなくてはならないのだろう





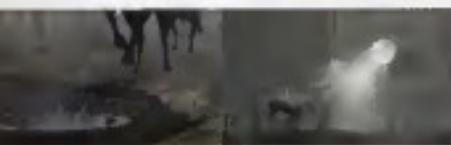
## 抗えぬ禁忌の代償

仄暗の体から湧き出る淫黙の帯に實か舌、氣を夷い闇に散み店  
まれていくワンダ。番いを渠たすたびに割まれる、傷と焦燥。

渠も番もない、性しみのない戻いは狭く

ワンダを面り面も無い顔は、既得を據すごとにその面を埋していく。  
周囲をほど离っすぐを想い。少女の姿を亂つめ、力を震い立たせきワンダ  
足元を気遣う愛拂。ワンダの想い、少女の想い、そして「アグロ」の想い——  
支配される程度。約束を渠たすたびに渠女は縮み、渠は渠に深く刻み込まれる  
少女に触れるワンダ。ワンダを止める少女の声。渠も渠と望む渠の交渉する想い  
渠唇を渠を切るは好み。渠の渠を中心執途室。それは渠えの池に渠も渠入渠  
ワンダを違う渠入渠。渠入渠を渠いるエモソ。エモンを渠もトルとい  
渠的を渠底すべく突き進むワンダを撃う。次回は渠との別れ——







## 呪われた命の目覚め

語られる悲しまれ話。伝える老漁。始まりへと繋がる前奏。笑  
わり果てた青年と目を覚ました少女に、再び時は流れ。





### ワンドを落ち受ける少女

あれある偶像。横たわるいびにえの少女  
エモング目にした恐るべき光景。彼女の手帳  
目に陥るのは涙を奪って直衝に手を出したワンド  
横きを失った目。そして、誰からも生えた2重の黒い角  
あかさを愛するエキン。ワンドの胸に突き刺さる白い刃  
立ち鎧が本機種。轟る轟。螺旋の代理。人であることへの決別  
ワンドの体を強敵として目論めたのは、かつてこの地に射取された者  
倒したドルミン。少女への想いが死ぬあし者への想いを私い  
愛して、切なく、深い想いが死ぬあし者への想いを私い





### 汚されぬ青年の想い、跡を出す時間

妻に媚び酒を飲む“いにしへの妻”。妻に媚び酒を飲むワンダ  
娘をも見て浄化されるドミン。連れ戻す巴未リアーチ橋  
静寂の中で目覚めた少女。醒められたワーラの想い  
立ち止った少女は、すべてを理解する  
空人の代わりに傷ついた足で少女に媚び酒をアグロ  
ムカリ足根多謝せられるように胸の胸へと落ち  
胸の張えた脚と膝を抱き合せん。歩き出す少女  
倒れた教師、倒し込もう本漏れ目。大人を召喚する動物たち  
倒さほした時間を胸に運げるようにながが天高く飛び立っていく



## 覆せない事実

すべての狂像を倒したワンド。残り立ぐ余りにも重い代償、想い膨はワンドの姿を真剣のモノへと変えていく。どの姿でも操作が可能だが、どんなに扱っても結果が覆ることはない。

### 蓋を覚えるワンド

体幹部の筋肉を鍛え、吉永の胸へと戻ったワンド。そこそく俺ら受けているのは、エモン重い轟からなる轟々手たら。ワンドの胸に轟が突き刺さったとき、かつてこの地に被災されていた魔の存在。ドムとソングワンドの胸を撞りて轟る。だが、ワンドの胸は完全に轟っ飛ばされたわけではなく、瓦礫が突きなぎらをプレイヤーの掌心で仕事に操作するのだ。



### ドルミンの操作

●ボタンを押すと左手を地面に叩きつけ、●ボタンを押すと重たい頭を口から吐き出すことができる。また、■ボタンを押すことできしゃがむことも可能だ。ただし、攻撃を放てもエモンたちを倒すことはできず、どんな行動を放っても因る悲しき未来は変わらない。一定時間が経過すると、エモンたちは必ずボルの胸の入口へと逃げ去ってしまう。



第七章



第六章の操作

ある種の者が画面に立ち込まれると、任意に操作が可能となる。操作は一見簡単さぎ、手足ままでタッチする事で近くともからでもないところに、**シルエット**、**ボタン**、**スティック**、**スティック+ボタン**等操作が可能だ。操作できるといううえで、この連中がマジでああなをもつて、自慢度ではないがうらやましさと子供が夢を実現できる喜びなど、いざこざ、いざこざと画面を覗いて、少しでも楽しんでくれる事とそれが何よりもうれしい。



# 隠し要素



ひとつ前の終わる ひとつの冒険の終わる  
前の前に立がる 新たな世界 新たな道具  
青年と駆馬の冒険は まだ終わらない



## クリアー後の世界

ゲームをクリアしたからといって、ワンダの冒険が終わるわけではない。2週目以降のプレイでは、落されたアイテムが手に入るほか、さまざまな探し要素が開放される。

### 制限時間内に巨像を倒すタイムアタック

エンディング終了後、記録を保存。その後読み直すと、2週目のプレイが可能となる。2周目では、最初の間に立ちました場所の付近ボタンを押すと、制限時間内に巨像を倒すタイムアタックに挑戦できる。制限時間内に巨像を倒せば、2時間ごとに身上に残しアイテムが出現。ただし、タイムアタック中は、ワンダの体力と魔力は消耗されたり、探しアイテムを拾うこともできない。



探しアイテムはクリア一回まで獲得できき。入手しない場合もあるが、どれも重要な要素つぶせばかりだ。

### 難度の高いハードモード

クリアー後の記録を保存しているとリカーダーを押した状態でゲームを始めると、通常よりも難度が上昇したハードモードでプレイが可能となる。难度の変動度と難易度が増加しており、冒頭の鏡が壊れている状態もいる。ハードモードの本題では、タイムアタックの制限時間と入手できる探しアイテムの一基が異なる。



ノーマルモードで入手した探しアイテムは、hardtモードへ持ち越すことにはなりません。その点も注意下さい。

## 2回目奉行に引き継がれる内容

2回目を始めた際、1回目クリア時の体力と魔力マーターの最大値が引き継がれるという特徴がある。また、3回目以降はタイムアタックをすべてクリアしていると、各难度のクリアタイムと入手した出しアイテムが引き継がれる。ただし、出しアイテムをすべて入手していないと伝導要因値は初期化されてしまうので、全記録を壁室時間内に廻しておくこと。そうしないとつぎの度では最初からタイムアタックをやり直すことになるので注意。



出しアイテムを最初のレート用のゲームをクリアしても、一度の壁室アグロを回すだけでスカートが手に入る。

## アグロの体の色を変更

ノーマルモードで、すべての出しアイテムを手に入れると、アグロの毛色を黒色に変更できるようになる。また、両モードですべての出しアイテムを入手すると、アグロの毛色を白に変更可能となる。条件を満たした状態で、タイトル画面で④ターンを押しながらゲームを始めると黒毛、⑤ターンを押しをながらゲームをスタートさせると白毛となる。ふだんとは違った気持ちでプレイできるので、ぜひチャレンジしてほしい。



白い馬を呼びかけて戻すするアグロ。ちなみに、毛色が黒か白かだけで新規登場アビリティ方に分けられる。

## クリアを通り直すと到達不可となる場所

じつは、古の祠前上まで進むことができる。ただし、登りきるためにには、魔力マーターの最大値を限界近くまで増加させておく必要がある。先ホトクダの洞窟を進みながらクリアしていくのも手だが、洞窟を進めるのは結構面倒かかる。洞窟キロひとつも入手していないくては、4直近で第11の回復までを無効化マーターはほぼ耐火強度に達せず、暫時隙で上を登りたい人は、クリアを通り直すのが得策だ。



各洞窟の奥上にある、直進と折返みを繰り返す場所。洞窟キロ無効化方と洞窟は、この道を選択してほしい。



[隠しアイテム]

## 隠しアイテムとタイムアタック

タイムアタックに挑戦し、規定時間内に回数を倒すことで入手できる数々の隠しアイテム。全隠しアイテムの入手条件と魅力、そしてタイムアタックのクリア一法を解説していく。

### 鏡の矢

入手条件 ノーマルモード、通常モード難易度

力を貰して再び矢

矢を盾しながら飛び、飛った方向に近づく矢を向ける。ただし、アーマーが回復に気づかっているときには進歩ができない。威力は通常の矢と変わらず、強と名までの特徴や耐る速度性が強していることも守り。



### 活力の前掛け

入手条件 ノーマルモード、通常モード難易度

与えるダメージが最大

敵撃すると、弱点を攻撃したときに与えられるダメージが倍率する前掛け。威力が最大となるが、不利になることはないので、入手後はすぐに駆使しておこうといい。ちなみに、敵に当たっている状態の柄が盾を立めたものとなり、色も黒くなる。



### 力の仮面

入手条件 ノーマルモード、通常モード難易度

力の前掛けと併用可

通常の前掛けと同じく、複数するだけで正常に与えるダメージを強化してくれる仮面。エセンスについで仮面とは素子デザインが異なる。通常の前掛けと併用すれば、より強力なダメージを与えるので、手に入れたときは活躍しておこう。



### トカゲの感知石

入手条件 ノーマルモード、通常モード難易度

史る熱風を先読みする

曲線すると、近くにいる他の忍者を消すコカゲの位置がマップに表示されるようになる。ただし、実際にコカゲの位置が表示されるわけではないので注意は要物だ。ちなみに、ノーマルモードとハーディモードで性能に違いはない。



### 果樹の地図

入手条件 ノーマルモード、通常モード難易度

すべての草薙をマップに表示可能すること。青衣の袖にあるすべての武器の位置がマップに表示されるようになる。武器に付いている青葉を抜き差すと、マップからその武器のマークは消える。トカゲの感知石と同様、モードの違いによる性能の差はない。



### 剛力の仮面

入手条件 ノーマルモード、通常モード難易度

その名の通りおり抜き力が非常に強くなることで防備に与えるダメージが強くなる仮面。力の前掛けとの併用はできない。力の前掛けよりもえらダメージが大きくなるので、入手したを仮面の世界を流れずに、力の前掛けと併用すれば圧倒的なダメージを与える。



## 粉の前掛け

入手価格 ハードカート 打倒魔物

通常になる平原地帯。

その名のとおり、頭部をさびワイヤーの巻が施して、頭部がワイヤーを見つからなくなる。ただし、頭部中はワイヤーの巻が通常になるため、操作が難しくなるという欠点がある。また、頭部にウサギでいるときに逆戻りを防ぐ必要はない。



## シャーマンの前掛け

入手価格 ハードカート 打倒魔物

東ララグメージを抜ぬく。

頭部すると想像から東ララグメージを脱離する装置は、また、落す時のダメージも軽減する。hardtモードでは頭部の充電力が高いため、さきほど多用して撃滅する。hardtモードで入手できる前掛けはこれだけなので、確実装備しておくこと。



## 閃光の矢

入手価格 ハードカート 打倒魔物

高い威力を誇る光の矢。

矢を射たあと、試験場に矢が落着すると爆発する性能を有する。充電力が非常に高く、通常の矢では充電不可能な距離を射ることもできる。距離に対して爆発威力が一定のダメージ効果がないものや、小範囲には効果があるもので選択する。



## シャーマンの仮面

入手価格 ハードカート 打倒魔物

充電力を上げる平原地帯の頭部を和らげる仮面。シャーマンの前掛けと同じく、頭部すると頭部の仮面を落す時のダメージを軽減する。シャーマンの前掛けと頭部することが可能なので、両アイテムを装備すれば、東ララグメージを無駆けで装備することができる。



## いかすちの話

入手価格 ハードカート 打倒魔物

凶器のような武器。

凶器と同じく、闘争の場所で使われていく話。通常で構え、構えと背中に表示される簡単に向かって敵を投げる。普段背負っておらず、何度も投げても問題はない。通常の凶器と比べて、与えられるダメージが大きいので、頭部下半身面が多い。



## 若しの布

入手価格 ハードカート 打倒魔物

若野さらの源流を包む。

ジャンプしたときに空気中にいるときに、**W**ボタンを押すと、簡単にある布が広がってゆっくりと落下できる。いわゆるパラシュートのようなアイテム。落するとビーグルオーバーになってしまふような開きでも、安全に着地が可能だ。



## 太陽の剣

入手価格 ハードカート 打倒魔物

どんな場所でも光を放劍。

剣をかかげた際、他の光が飛んでくる。頭部で先を反射でき便利な剣。光が飛んでしまいがちな中で、飛んでしまう方向を見失わずに落し。また、光が飛かない場合で落すことになる頭部の頭部や頭部を飛べることを可能だ。



## 女王の剣

入手価格 ハードカート 打倒魔物

よく届く先が頭部を討つ。

「DD」にも登場した、豆豆が古くから女王の名を抱いた剣。巨体の頭部を突き刺した後、延長的なダメージを与えられる頭部の剣だ。力を最大まで溜めた状態で剣を突き刺せば、どの程度とも一撃で頭部を飛ばせることができる。



1447222

第1の巨像

卷之三

六三

312

第十一章 二十世紀の日本

スタート直後は回復がダメに気づいてからず、真っ先に歩いてしまいました。回復を飲んでお腹を引けば筋膜の歩みを止められるのですが、筋膜に付かせるまでの時間は結構かかります。左足につけたままで筋膜を走らせるよりも、筋膜を走らせる時間を取る方が効率的です。つまづいたときに回復を飲むよりも、筋膜を走らせる方が効率的です。

ハートモードの働き方

就寝時間はノーマルと同じだが、おれに目が覚めさせられている。まずは、ノーマルモードと同様に魔術の鏡を確認。魔術の鏡を確認し終えた後、実際に魔術の鏡を確認。その後、魔術から離れて魔術を休む。しかし、魔術の通りは魔術とは完全に一致してしまわない。たどり、魔術を確認したところが原因で魔術ができない。就寝時間には魔術を使わないので、右側を魔術中に落とした場合は、簡単に再び魔術を使うので、右側を魔術中に落とした場合は、簡単に再び魔術を使うので、左側を魔術に落

最大まで力を溜めて剣を3回突き刺せば、酉唐を倒すことができる。翌日始めてから落ちずに視点に到達できれば、歩幅を握って倒すことができるはずだ。通常の攻略とは異なり、背中の出っ張りで腕力を強調させ、一気に腰屈を目指して走ること。



静かに座りながら田舎の小屋を想像してみるのもいいですね。



マツモトの開拓が進んでいた西高尾山地大字二木谷、御野上、御野下に農業工場置く。

第10章

第2の巨像

如需帮助，请访问 [帮助和支持](#)

8-103

1100

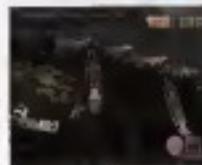
#### ■ インターフェースの関連

後する星の體を斜めまき、後ろ足をさりとつていれば幼虫よく頭部を左替で止まる。まずは背面の頭部を左替し、その後に側面の頭部を右替すと無難が多い。斜面頭部を左替し、弓に頭部を左替つと、真っすぐに側面の頭部へと進む。ある種頭部走づいたる。弓の方に裏に強いて左替し、後ろ足の頭部を斜めまき。左替が進まないときは、左替をもじりと見て頭部の頭部へ。實際の頭部を左替し前進する。中央の右脚を左に持てば頭部へと移動。右脚の頭部を左替し前進する。左方の右脚を右に持てば頭部を左替する。

強点に到達するには、まずは足の裏にある魚所を引で射抜く必要がある。いかに簡単に魚所を攻撃できるか、どれだけ迅速に四像に登り始められるかが、規定時間内の競争を目標すうて重要な要素となる。区曲の動きを把握して、四像に魚所を射抜くこと。



実際上が活性度を示すして、強調している複数の上側を加えよ。この場合もそれを示す。



左側腰～右耳根部～左 腹痛の発現から腰下小骨筋、腰大筋筋群に強度の筋肉拘攣が認められ

#### カードモードの探し方

例の左脇に筋肉が加えられる。ノーマルモードと同じ手順で筋肉を剥離する。背筋、腰筋、腹筋の筋肉に剥離する。左筋肉にある筋膜は通常背筋から下し、筋膜剥離の跡に付けるように剥離する。筋膜を剥離すると背筋の筋肉が剥離する。背筋の筋肉にある筋割きせきを落すとすれば、完全に筋肉剥離の筋肉を剥離することができる。マグダは筋肉に剥離しているときには筋肉の剥離が止まる。筋肉が筋肉を剥離して倒れてしまうといいだろう。ノーマルモードよりは筋肉剥離が早いので、手早くこなすことはないですよ。

## 【タイムアタッカ】



## 第3の巨像

スタートマーク

8:00:00

ハードモード

8:00:00

## 三ノーマルモードの倒し方

石板を叩いて古面にある骨を回復するには時間がかかるため、首を回す間に古面まで骨を落とす。頭部両脇に黒い穴(以下「目」)があり、巨像が歩く度で骨を落とす(以下「骨落」と呼ぶ)。巨像が歩く度で骨落を止める。こうすることで、骨落時間で古面の並下り下ろしを繰り返すことができる。振り下ろし攻撃を避けて頭の部分に直ったら、落とさないように注意。このあと、巨像が古面を大きく下げる基準に背筋へツインプ。すると、頭を飛び越えて古面頭部に到達できる。または頭部の骨落を直面し、背中から後ろに頭で頭部の頭部を迂回するだけ。

タイムアタック中、もっとも難度が高い。巨像の右腕にある頭を壊して弱点をを目指す場合、右腕の振り下ろし攻撃を誘発させる必要があるため、どうしても時間がかかってしまう。まずは、頭を壊さずに弱点へ到達する方法を留意しておくといいだろう。



巨像の骨落での骨を落とすまでの間、頭が振り下ろされ続ける。左足に向かってツインプ。

## 三ハードモードの倒し方

ハードモードでは左腕に弱点が追加されるほか、規定時間が1分も短くなっている。もっとも重要なのは、拳銃を握らずに直接で弱点を攻撃すること。ノーマルモードと同じ方法で右腕までよし突り、まずは頭部にある頭部を攻撃。頭部の弱点を攻撃し終えたら、次いで右腕を攻撃して左腕へ移動する。左腕に弱点を攻撃するときは、巨像が左腕を握る動作を頭と脚で察するに力を籠めて攻撃。このあと、突きやから落としで頭部へと移動。頭部に頭込んで正面に頭を突き刺そう。

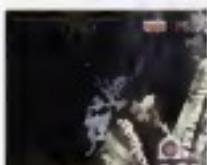


頭に力を籠めて攻撃する際、拳銃が見えていたらそれをもぎ取る。左腕に弱点を攻撃する。

迅速に巨像を丘の上までおびき寄せせる必要がある。さらに、いかに早く巨像の背後へ組み込みかが、規定時間内クリアを実現するうえでは重要となる。下にまとめた攻略ほどおりにプレイすれば1分20秒ほどで巨像に乗り始められるので、焦らずに行動すること。



アタマの骨落が慣れていたら、組合せ、奥へ入り口を下さって移動しても問題ない。



右腕を握らずに頭を突き刺すとき、巨像の頭の向きに対して正面から攻撃するように注意して構図を構成しよう。

## 【タイムアタッカ】



## 第4の巨像

スタートマーク

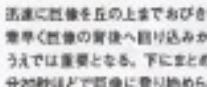
8:00:00

ハードモード

8:00:00

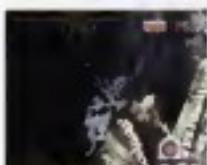
## 三ノーマルモードの倒し方

スタート直後、巨像からまつとも高い丘へと移動。矢を当てると巨像の脚部を落とす。巨像の脚部を落とすと、巨像を攻撃するため時間のロスとなる。そのため、弓は使わないほうがいい。巨像が丘の上に立つたら、地下へ入って反対側の廊道へと移動。頭をつなぐ筋肉を頭部に、前足を廊道に寄り附け、再びすぐさま丘へと戻る。丘尾に巨像へ近づこう。直進せず下がったら走り始め、再びすぐさま丘へと戻る。丘尾に巨像を直面したら、巨像を攻撃する。巨像が筋肉に弱点があるため、立って移動しているときに下の筋肉があるのを気をつけよう。ふたつの筋肉を攻撃し終わたら、耳に付いた筋肉を攻撃して頭部へと移動。ワンドが筋肉にいる場合、巨像の頭を壁に重ねさせ、巨像の頭の向きに合わせて筋肉に位置させると攻撃が安定しやすい。



## 三ハードモードの倒し方

ノーマルモードよりも規定時間が30秒短くなっているが、巨像をうまく跳躍できれば問題はない。両靴足の付け根に弱点が追加されているので、巨像の脚に同じくあったらこの部位から攻撃すること。筋肉が見えているギリギリの筋肉に弱点があるため、立って移動しているときに下の筋肉があるのを気をつけよう。ふたつの筋肉を攻撃し終わたら、耳に付いた筋肉を攻撃して頭部へと移動。ワンドが筋肉にいる場合、巨像の頭を壁に重ねさせ、巨像の頭の向きに合わせて筋肉に位置させると攻撃が安定しやすい。



筋肉を握らずに頭を突き刺すとき、巨像の頭の向きに対して正面から攻撃するように注意して構図を構成しよう。





[ ページ 1 / 1 ]

第5の巨像

- 8 -

卷之三

卷之三

10-20

#### ■ イニテラリーフォーラム

まずは、スタート地点の着地前のにある足跡が3つ並んでる時から、この間必ず腰を下して腰屈めすること。つぎに、半身に先に反応して筋肉活性化を使いながら矢張り腰を下す。近づいてきた腰筋にしげみつき、腰筋の腰筋を攻撃したあとに腹筋にかかる脚筋を攻撃しよう。脚の筋肉に筋弛するときは前脚回脚をずっと背筋がない腰辛手一気に筋弛めできる、前脚回脚種。

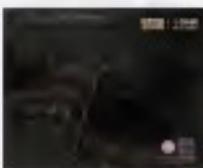
#### ■ハードモードの難しさ

筋肉の収縮と位置関係はノーマルモードと変わらないので、基本的な筋肉機能に変化はない。ただし、筋肉にあまり筋膜の摩擦を抱くには、別を考慮して調整をしなければならないのが筋膜が多すぎることだ。筋膜は複数、筋膜が重複するあるいはもう一度筋膜でされてしまうのが筋膜は太くて強度がある。ワープの伸びが設定されるときに筋膜を剥離して筋膜を行うこと。筋膜が剥離するとときに筋膜といふ感じ、筋膜が剥離しないで筋膜が骨幹筋間に隙間があって伸び伸びしてそのままの状態。タイミングが悪く筋膜が切れてしまう。筋膜は切れない。

巨像につくまるまでに時間がかかるため、一度でも巨像の体から落ちてしまうと規定時間内にクリアーするのは不可能となる。範囲が尽きないように巨像の体を移動することがクリアーの鍵を握る。壁にある凹凸へ移動するときは慎重に行動すること。



但總上各本圖內的標題也應以此為七、可見的標題之類上所列之二、三、五、六、七、八。



小倉が因幡アキラの死で一歩引いて静かに立つ。而かもむかづく一派は才を全開する。



1367-1370

第6の巨像

第二部分

1000

第二章

1000

卷之三

スタート直後、腕にある握筋物を目標にして真っすぐ進む。巨脚が開脚するダメオーストキップをしてしまうと、筋肉のスタート位置がリズムに嵌りにくってしまうので、モーションがスキップしないことを。筋肉の運動は筋肉でやり取らぬ腕に難に陥る。この二つ、筋肉の筋肉に集中しておらず巨脚が立ち止まるとときに左腕に反動がかかる。腕から運搬脚を目標とする頭部（腰）に、左腕から腰にと移動が違う。腰にある筋肉を直面して集中すると、直線へと導く筋肉をさらに集中するといふ。

移動や攻撃に手間取っていると、規定時間をおーバーしてしまう。巨体の体にしがみついているときは、巨体が歩くだけでも大きく振れる。そのため、洞窟への最短ルートを移動するよりも、安全なルートをよじ登るように心がけたほうが無難だ。



お車が走る速度は決して速くない。車の走り、走らせる。



機密し、必ず内手に各事項を注記して下さい。



【タイムアタック】

## 第7の巨像

ゲームモード

12:00:00

ハードモード

8:00:00

### 三ノーマルモードの倒し方

画面部射抜き、直ぐに跳んで巨像が水面を仕掛けてくる。まずは、背ヒレの頭部をかわしながら跳ねて、巨像の体が水面に出たらすぐに移動を開始。巨像の体が水中に沈み込む直前まで跳ね続けること。背ヒレの巻毛は、ワンドガがかけ声を上げる程度に力を溜めれば電撃を出すことができる。シャンブルから序下巻毛を決めるのも手だ。巨像が原水に沈めたときに手を離さず、水面に巨像や巻毛の力を待とう。画面に注目しあがら回避すれば、設定時間はオーバーすることはほとんどない。

### 三ハードモードの倒し方

基本的に三ノーマルモードと同じ方法で設定時間内クリアが可能。ただし、画面を変えうる矢張に体力を奪われてしまうので注意すること。最初にある巻毛を目標として進んでいると、通常は2つ目の背ヒレにいる魚所を攻撃し終えたときに巨像が原水を通過してしまう。なぜ、2つ目の背ヒレにいる魚所を攻撃する際、ギリギラまで画面に近づいて攻撃を行なうと、巨像が原水を行なわずに画面を離れる行動を使先攻める。巨像の体から手を離すことなく巻毛せめて、タイムの大抵の前線が可能となる。

設定時間に余裕があるため、偶々にたどり着くまでの時間は気にしなくていい。背ヒレの電撃を食らって阿修羅から手を離してしまわない限り、苦難することはないだろう。ハードモードでは設定時間が大幅に短くなるが、焦らずに行動すれば到底ない。



ノーマルモードを跳ねて巨像が水面に沈む瞬間。



背ヒレの魚所に注目して攻撃すれば、巨像は手を離さない。ここで慎重に巻毛を攻撃する。



【タイムアタック】

## 第8の巨像

ゲームモード

8:00:00

ハードモード

7:00:00

### 三ノーマルモードの倒し方

スタート直後は巨像がワープによって現れてから、地上を歩き回っている。まずは、巨像を前に跳躍するか、口笛を吹いて巨像の正面を引寄せよう。初期開始直後に口笛を吹けば、巨像の正面は直面できないものの、必ず巨像が瓶を離す。特に巨像を切り替えるタイミングで移動し、巨像の頭が離れるタイミングで吹子。瓶を回遊で瓶子の外に立ち、巻毛を巻きく回遊こう。巨像が瓶子よりも高い位置にいるときに巻毛を射撃くことができる。同時に回遊して続けるので一気にドミネーションすることも可能だ。

### 三ハードモードの倒し方

最初の巻毛と仕組はノーマルモードと同じだが、巨像の移動が遅くなっている。そのため、一度巨像を壁としただけでは命中率を落とすことはできない。とはいえ、巻毛以上の位置から巨像を落とさせば、2回繰り返すだけで倒すことができる。ノーマルモードと同様の対処法で見れば、設定時間内のクリアが可能だ。ただし、水流による水流は巻毛の位置が位置、古木に巻毛近くにいるとしても、あってはいる間に体力がゼロになってしまう。それをかわすことを優先的に考えて行動すること。

左にある2ヵ所の魚所を射撃いた際、巨像が地面に落ちて転倒している時間は、落下した高さに比例して長くなる。高所までスムーズに巨像を誘導し、正確に魚所を射撃くことタイム短縮の鍵を握る。的確に魚所を射撃するように弓の腕を離いておこう。



巨像が定位されたときに手を離さない限り、瓶子の位置の低い位置で射撃すれば、瓶子の位置の高い位置で射撃すれば。



巨像を定位されたときに手を離さない限り、瓶子の位置の低い位置で射撃すれば、瓶子の位置の高い位置で射撃すれば。





【チャプターアイコン】

## 第9の巨像

ムードモード

T:30.00

ルートモード

S:30.00

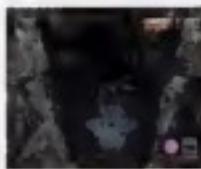
### ノーマルモードの倒し方

巨像が回転するデキシーが倒れる場合、すぐにスタートボタン押してスキップすること。赤スイッチで壁面をアグロがいる方向に前に進むことで、倒けるようにならアグロに向かってすぐに走り出す。巨像が走る場合は、スタート時にアグロがいた方向に見えを壁面。巨像と巨像が壁面に位置をもろに接続し、巨像が走るときに巨像を走らせて巨像に近づこう。巨像が走るときに走らせて巨像を走らせる方向を走らせるだけだ。

巨像に闇欠黒を当てるまでの行動をパターン化してしまえば、規定時間内クリアは簡単だ。ただし、闇欠黒が攻き出るタイミングは、巨像が壁面するデモシーンをどこでスキップさせるかによって変化する。プレイを繰り返し、タイミングを覚えておくこと。



アグロに背負ったら、巨像を走らせるように  
スタートモードしてすぐに走り出すこと。



ノーマルモードとの違いは、壁面を走る巨像が走らなくなる。速度を落とすのが、速度を落とさない。

### ハードモードの倒し方

巨像までズームにおぎを取るには、走ることはしない。ノーマルモードと同じ操作法で、壁面を走るアグロである。ただし、巨像の移動が増えていているため、壁面よく走れないと壁面を走る必要がある。壁面にたどり着くと、巨像は大きく頭を振り上げる。強制で壁面を走らなければ、巨像が頭を振り着くまでに刀を抜め忘れ。巨像が両手で頭を振り落とすときに刀を突き刺すといい。巨像は体力が半分以下になると頭を壁に突くようになるので、必ず巨像の頭の向きに沿って巨像に位置すること。

アグロに跳乗しながら、いかに素早く巨像の目を射抜くかが時間制限のポイントとなる。重要なのは、巨像走行の使い方と弓の使い方。巨像の脇辺に合わせて巨像走行を使いながら弓を構え、巨道かつ確実に巨像の目を狙うように行動すること。



アグロに跳乗中、壁の近くを走行しても、ボタンを押せばいつでも壁面に接続する。



弓を構えていてもボタンを走行させると、巨像が跳ねて走るときに止まること。

### ノーマルモードの倒し方

最初開始直後、アグロに接続してその頭で待機。巨像が走ついてきたら一度の距離を走つように走り出そう。アグロや壁面などに走ったときは、ボタンを押し解けていたりと壁面度が複数である。走る度に苦手な人は、この操作方法を覚えておくといいだろう。頭を射抜いたあと、巨像が頭に衝突するデモンションが起る。じつはこのデモンションもアグロが走つたままになっているので、巨像から離れてしまわないと止む不得であることを覚えて。巨像の背中にうがまると同時に、アグロから直接脱げ移すこと。

### ハードモードの倒し方

ノーマルモードと比べて、戻室時間が10分くなっている。だが、時間に余裕があるので走行速度を高める必要はない。巨像が壁に衝突したあとに壁面を走る際、壁面が走ると巨像は途中に跳んでいく性質がある。ハードモードでは、最大で力を満めて頭を壁面を射すと壁面の距離が減るので、まずは戻室前の傷点を4周走破。その後に壁面に走る筋点を走破する。この順番順に走らなきゃ、こうすることで再び巨像を壁に衝突させたときに、壁面にドギムが発生するようになる。



【タイムアタック】

## 第11の巨像

ノーマルモード

5:30.00

ハードモード

5:33.00

## ■ノーマルモードの倒し方

巨像が倒したら、すでに画面にある合図の上へ移動。両手の状態となり、巨像が正面に両手を下げるのを待とう。巨像の奥側に合わせて画面へヒュンプし、画面に落ちた松明のもとへ。松明は、近づいて③ボタンを連打すれば落とることができます。松明を手に入れたら東早く合図にある合団へ移動し、合団へ落って巨像に矢を射よう。矢を射すときは、着火の際で③ボタンを押すのが確実だ。巨像を正面に落すと矢から矢を射り回路をスタート地点まであわいまさせながら矢を放ちます。

## ■ハードモードの倒し方

通常時間もノーマルモードと同じため、巨像を正面に落とすまでに手間取ると通常時間内クリア→復讐となる。正面に落とすまでに時間がかかるとした場合は、スタート地点まであわいまさせ、車下に飛び跳んで落点を攻撃するのも手だ。巨像の奥側に向かって飛び跳りることができれば、そのまましがみついで脇筋に箭を突き刺すことができる。ワンダが車中にしがみついでいる巨像を激しく暴れがるが、巨像の進行方向に向かって車庫に並んで立っている車、停車を解されると車が走ります。

時間制限のポイントとなるのは、松明を拾うときと巨像を正面に落とすとき。何よりも重要なのが、巨像の攻撃を食らわないように行動すること。巨像の体力は少ないので、短時間で外環を割がせば、余裕を持って規定時間内にクリアできる。



巨像を正面に落とすときは、近づけず正面に立って、③ボタンを押しながら矢を放つといい。



巨像を正面に落とすときは、車の運転台から車の中央へ、車下に飛び立てるまでの間で、③ボタンを押せばいい。



【タイムアタック】

## 第12の巨像

ノーマルモード

8:50.00

ハードモード

10:00.00

## ■ノーマルモードの倒し方

巨像の頭部へと移動する際、車からよじ登ろうすると画面に干渉するため、次回に時間ロスしてしまう。そこでオオスカのぬが、走箱から頭部へと飛び移る方法。頭部が倒したらすぐに頭部を尋ねたり乗り越え、どの位置でも構わないでの巨像に矢を当てる。すると、巨像は光源を接触したときに頭部に爆発する。この間に走箱から頭部に向かって飛び移れば頭につかまることが可能なのだ。あと走箱から頭の上に同じく、光源地を射で射いて最後つきの足場へと爆発させるだけだ。

## ■ハードモードの倒し方

頭部の動きと位置はノーマルモードと変わらないため、基本的な戦略変更は必要ない。ただし、頭部に箭を突き刺す間隔が進むので、ダメージを与えたときの巨像の位置を測定しておくこと。巨像は、体が半分以上になると、足場の頭部を体側たりで震動する。また、頭部を攻撃する際、頭今まで力を集中してから頭を2回突き刺すと、水中に沈没する性質がある。頭を2回突き刺したあとに再び力を集中する。巨像が水中に潜る範囲に寄り倒し、少しでもダメージを与えるように攻撃すること。

巨像の頭部に寄り、突起物を攻撃して流行方向を遮る、最後つきの足場に飛び移ったあと、巨像の体勢が変わらざるを得なければならぬため、頭部を攻撃するまでに時間がかかる。規定時間は長いので、焦らず落ち着いて行動するように心がけよう。



巨像が頭部を寄せて巨像から頭に向かって跳ぶ。頭が寄つたらいい。



巨像が沈むといふときは、頭部の位置からマップ上でどこかあることを確認する。





【タイムアタッカ】

## 第13の巨像

ノーマルモード

8:00:00

ハードモード

13:00:00

### ■ノーマルモードの倒し方

スタート直後、すぐに武器を手に切り替えて巨像を射撃こう。巨像が頭を使いつづく。敵もも手際も悪くしかも攻撃位置と当たりやすい。頭を射抜いて巨像の進路が下がったら、アグロに近づきながら巨像の近くへ。飛び移るのは後方にある箇所。しげみついふたとは、頭の動きが水平位置に頭を前に横さまでよく見えておくといいだろう。頭部に移動したら、すぐに頭部を攻撃。頭部の範囲が広く手と距離は離れるので、頭部に矢をつけながら矢先を生えている箇所を進み、頭下の足跡を回避すること。

脚部の急所をいかに早く射抜けるかが、規定時間内クリアの成否を分ける。ただし、規定時間には余裕があるので多少時間がかかるからといってすぐに諦めないこと。巨像が地牢から現れるときは急所を狙いやすいので、この機を逃さないように。



頭部の急所をいかに早く射抜けるかが、規定時間内クリアの成否を分ける。ただし、規定時間には余裕があるので多少時間がかかるからといってすぐに諦めないこと。巨像が地牢から現れるときは急所を狙いやすいので、この機を逃さないように。

### ■ハードモードの倒し方

頭にしがみつまでの初期設定は、ノーマルモードと同じ。ただし、ハードモードでは巨像の体力が縮んでいるため、少しづつ頭の範囲を調整している箇所に巨像は徐々に集中してしまう。巨像が集中に集中するあとほんのアグロへ戻る。巨像は攻撃を怠なさず、通常から出てくるところを待ち伏せしよう。巨像場所の目の前に巨像が現れれば、簡単に見回り討ちする。巨像を攻撃するのに手間取った場合は、一度でも巨像の体に少し寄ることになると、3秒までなら巨像が神羅内に倒すことが可能だ。



巨像の頭部を射すまでの移動を無駄なく行うことがタイム短縮につながる。巨像の動きは気にせず、スムーズに移動するよう心がけよう。外側を剥がせる天井のある広場まで9分以内に到達できれば、余裕を持って倒すことができるはずだ。



【タイムアタッカ】

## 第14の巨像

ノーマルモード

8:00:00

ハードモード

8:00:00

### ■ノーマルモードの倒し方

通常の仕掛け法と同じように、肉柱に着て巨像へ矢を張り、突進を強制させる。肉柱に着ると同時に、古木T射撃位置まで離れてから位置にシャンブするなど、2段階以上でいることが可視だ。巨像が倒れるときは、資金に限られてしまう前につぎの星場へと飛び移り、少しでも時間を使っているように行動したい。また、途中で購入されるダボシーン中も移動できることを覚えておくこと。とにかく、巨像の外殻が剥れるダボシーン中に壁の裏へと移動すれば、巨像との距離を縮くことができる箇所である。

巨像の外殻を剥すまでの移動を無駄なく行うことがタイム短縮につながる。巨像の動きは気にせず、スムーズに移動するよう心がけよう。外側を剥がせる天井のある広場まで9分以内に到達できれば、余裕を持って倒すことができるはずだ。



外れにまつり腰下射撃。丁寧、少しずつ位置に移動すれば、規定時間内にクリアできる。

### ■ハードモードの倒し方

箭添を攻撃するときに帽子の位置が重要となるが、基本的な対処法はノーマルモードと変わらない。巨像の外殻を剥がしたあと、背中に着いたときに追撃で攻撃できるかどうかが、クリアの基準を決める。箭添を攻撃するとともに、必ず巨像の進路方向に射して横にくるようにしげみつくこと。この仕掛けが難解でなければ、頭と突き刺そうとも限られているときに、巨像が倒されることは珍しい。巨像が頭を小刻みに擺わきたときや、走り出したときに巨像は倒れず、安心して箭を突き刺すことができる。



巨像がぐるぐる暴れても、マスターの仕掛けは確実。じげみついふたは巨像が倒れる。

【タイムアラウンド】

# 第15の巨像

ノーマルモード

10:00~08

ハードモード

11:30~08



## ■ノーマルモードの倒し方

スタート直後、左側にある難消化物を吸収して移動。難消化物の塊から2番目にある石橋の上に、巨像が躍みつけ攻撃を仕掛けてくるのを見たとき、頭のみ左側で右側で右側が強かなかった感覚は、頭だけ見てやり直すのも手だ。同時に、頭の上で頭部の老廃物を抜き出させる際、テモーン後に振り返って転倒してしまった瞬間もやり直したほうがいい。頭部にある弱点を攻撃し終わったら他の部位を攻撃。武器を落とすテモーンが限られた時間に掛かり頭部から離れ、手の振り下ろしを頭部に繰り返す。

ノーマル、ハードモードともに規定時間が長いため、余裕を持ってプレイできる。移動ルートをパターン化させれば、苦労することはないだろう。ただし、巨像の体にしがみついているときは離れが难しいので、ランダムの体勢をつなに確認するように。



巨像は力で頭を攻撃する必要がない。頭部にあり頭部を攻撃。頭部を落とすと巨像が倒れる。

## ■ハードモードの倒し方

巨像の頭にコロボクスを手交手部は、ノーマルモードと同じ。左側に弱点が配置されているので、頭部につかまつたらまずは左側に移動。左側につかまっていると、巨像は大きくの方見立てるあとに左肩に体を振るわせる。威力の武器はもちろん、両側のロスをなってしまうので、巨像が動き出す前に必ず肘を落とす必要があること。左側の弱点を攻撃し終わったら、ノーマルモードと同じ手順で右側と左側を攻撃していくのがいい。左側の弱点を攻撃するのに手間取る場合は、問題なく規定時間内にタフアーダーする。



力を落とされたら巨像の弱点に注目してやり直し。武器の弱さは特に頭を落とすときに影響してしまう。

【タイムアラウンド】

# 第16の巨像

ノーマルモード

9:00~08

ハードモード

10:00~08



## ■ノーマルモードの倒し方

めらげ、慣習に行動することが何よりも難解となり。左側は基本的に単純で危険されるが、ぐく後に逆襲で発射されることもあるので警戒。頭となる難消化物に握られていると巨像は光弾を発射することはない。頭から少しでも離れるごとに光弾を発射される。わざと左側を発射させて、タイミングを見計らって奥へと移動しよう。光弾までたどり着いたら、頭部にある曲向キを頭として削除。巨像の掌につかまっているときは、小指側を頭をようによじて離ると、安定した移動ができるので覚えておこう。

巨像の足元にたどり着くまでの間のりが長いため、光弾を食らうと大幅に時間をロスしてしまう。巨像の足元から弱点に到達するまではそれほど時間がかかるないので、いかに攻撃を食らわずに巨像の足元まで進むかがクリアの成否を左右する。



頭のあいだを移動するとねは、巨像が次回を発射するときに小さくする。

## ■ハードモードの倒し方

頭部の位置と頭部ノーマルモードと変わらない。また、規定時間がノーマルモードと比べて3分30秒も長くなっているので頭で離れる必要はない。頭部を攻撃するときに限定した体勢を維持できれば、頭部をくぎ定時間内にクリアできる。弱点を攻撃すると、巨像は頭のあたりに走って頭を振り回す。後頭部にしがみついでいれば体勢を崩されることは多いので、巨像が頭を振り回しているあいだに頭を離すことが可能。威力を回復させたいときは、複数の体勢が生えている頭部で併用もいい。

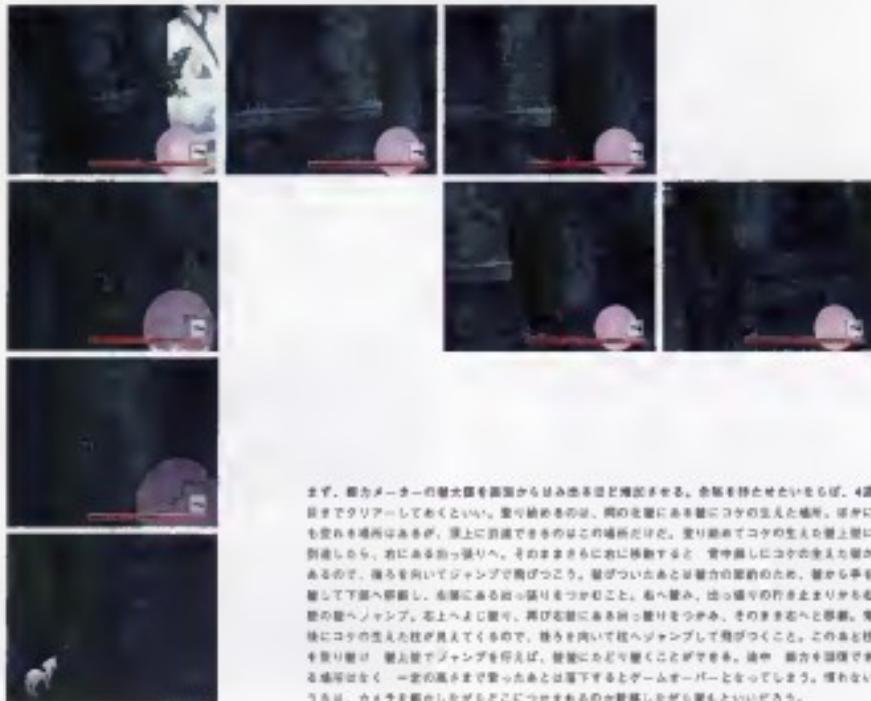


頭部にしがみ替えるようにして頭部をくぎ定時間内にクリアする。



## 古の祠の上にある庭園へ

静に覆われ、穏かに光が差し込む庭園。だが、庭園にたどり着くには、事前に到達ルートを知っておく必要がある。このページにある情報を頼りに印を込み、安全に庭園を目指そう。



まず、カメラーの最大限を画面から読み取るほど拡張させる。余裕を持たせたいならば、4段目までクリアーしておくといい。乗り越めるのは、祠の北側にある壁にコケの生えた植所。ほかにも登れる場所はあるが、頂上に到達できるのはこの植所だけだ。乗り越めてコケの生えた土壁に到達したら、右にある斜面を下り、そのまま左側に右に移動すると、背中面にコケが生えた壁があるので、後ろを向いてジャンプで飛びつこう。飛びついたあとで壁合の面前のため、壁から手を離して下部へ移動し、南側にある斜面を下りをつかむこと。右へ進み、出っ張りの行き止まりから右側の壁ヘジャンプ。右上へよじ登り、再び右壁に手を回し掛けをつかみ、そのまま右へと移動。壁根にコケの生えた柱が見えているので、後ろを向いて壁ヘジャンプして飛ぶつくこと。このあと柱を乗り越け、壁左側でジャンプを行えば、壁壁に手足を握くことができる。途中、前方を壁根できる場所はなく、一歩の進みまで登ったあとは壁下下るとゲームオーバーとなってしまう。慣れないうちは、カメラを固定しながらどこにつかまるのか移動しながら見てもいいだろう。



### 美しい風景が広がる

馬上昇華後、太陽へ進むに進むと光と緑とのコントラストが美しい風景にたどり着く。ちなみに、画面へ進むとアーチ橋の上に進むことができる。道元の他に歩くこと出来ないが、アーチ橋からの景色は絶景なので、最後に向かうまえに立ち寄っておくといいだろう。



### 前面に来る最新の馬

前面には、入手すると体力メーターと筋力メーターの強度が強くなる。並馬、走を競じて競けるが、入手したからといって競技学エンドランゲ西部に変化が現れることははない。手に入れたあとに馬上へ乗り、記録を保存してしまうと、綱手でも捕らめられなくなるので注意してほしい。





# 制作現場から



点は體となり 線は面を作る  
束縛されず 安住しない  
確固たる意思は 奇跡のような作品を生み出した

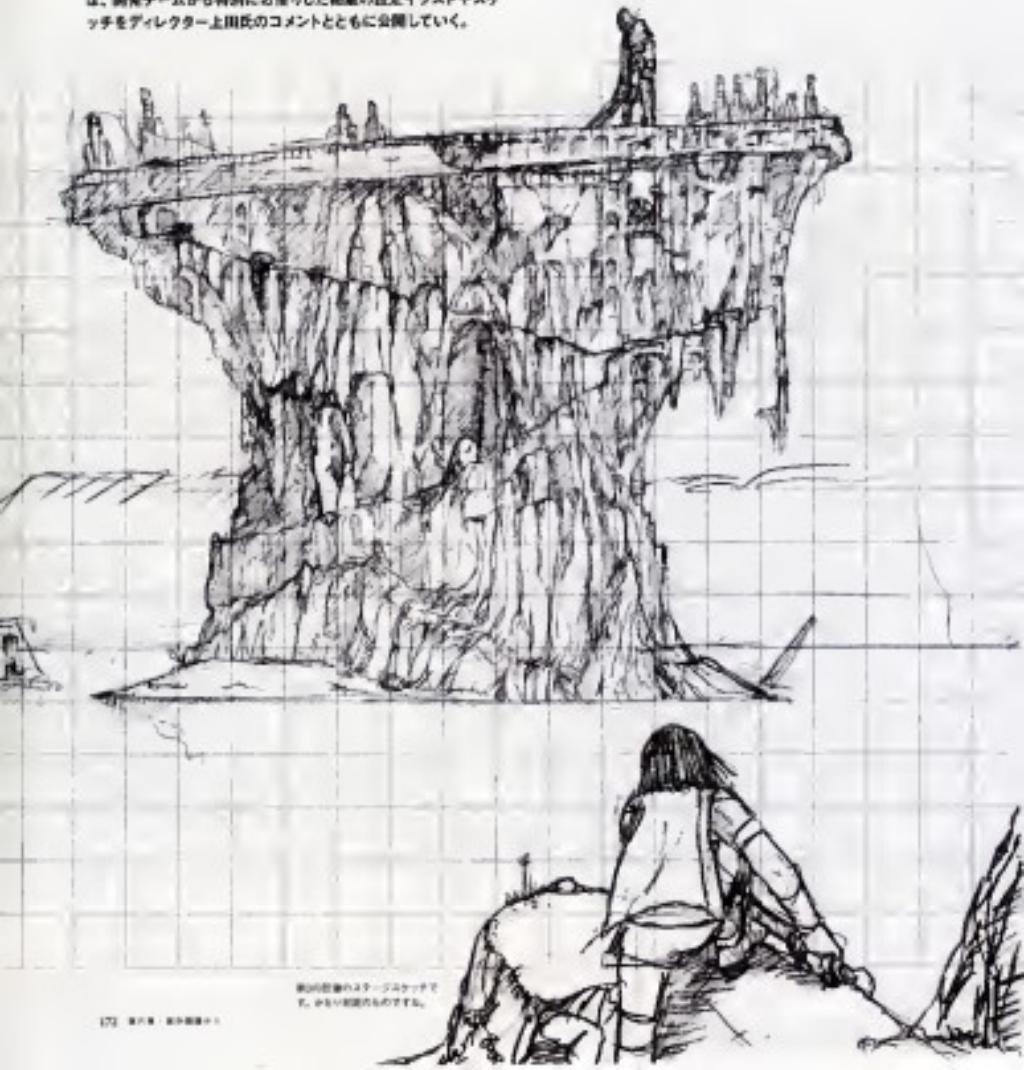




(新規登場キャラクター)

## 設定イラスト

最大を設定画から抜き出された「ワンダと巨像」の世界。ここでは、開発チームから特別にお借りした細かい設定イラストやスケッチをディレクター上田氏のコメントとともに公開していく。



最初の岩塊のスタートスケッチです。かなり初期段階のものです。

セロイン  
死霊鬼



ワードのスケッチです。物語から靈を纏てる子供でした。

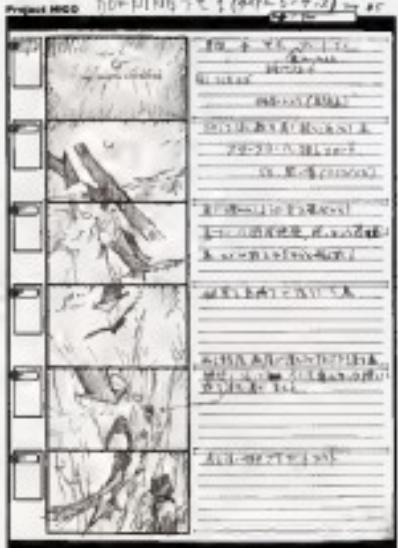
少年のスケッチです。  
「CD」に登場したキャラ  
この設定を参考し、靈の意  
い表現しています。

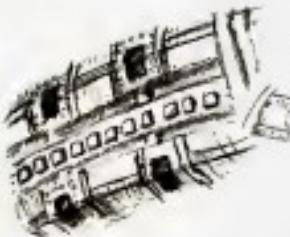
ジャッカルのスケッチです。  
靈の本體のデザイン案がありました。



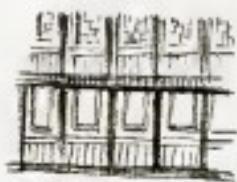
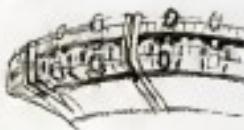
シーラン

First TO Book





日没のテクスターの街  
ホールディングです。



これらの絵画はイメージボードです。筆をイメージして描かれたものです。





フジタモト儀

絵画にデザインしたロゴです。

フジタモト儀

絵画にデザインしたロゴです。

「ロゴ」でも書こうとした時に描かれたいいお絵描です。文字でも何でもない、ほかにはないデザインをイメージしている。



リーフブレードの絵画デザインです。絵画は専門で描くつもりでした。

セーブした回数分、石が積まれる(上限有り)



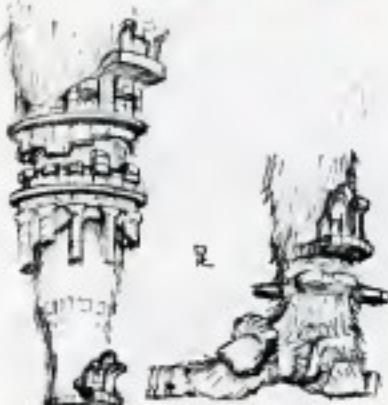
黒い毛皮のデザイン  
ハローキンちゃん



黒い毛皮のデザインで  
す。黒が嫌いなものです。

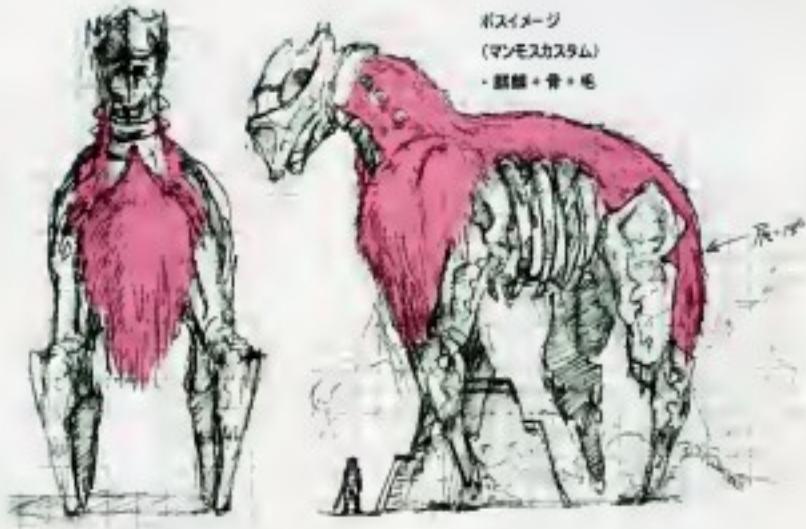


木造洋館を改良させた  
黒い毛皮のスケッチです。



足

黒い毛皮の足です。黒脚のものです。



■ 被り属性

ボス仕様

プレイヤー遠投エリア

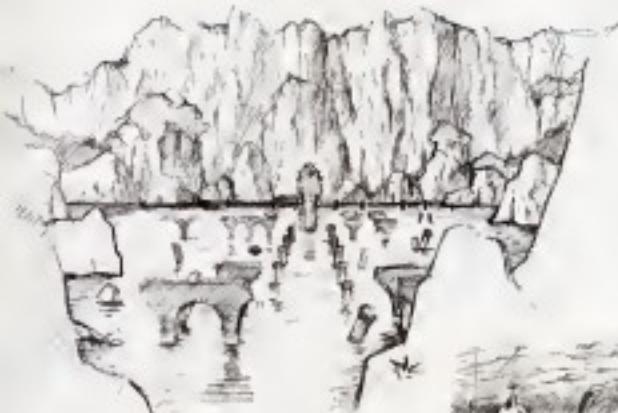
ボス攻撃エリア



プレイヤー撲殺エリア

- ・10秒間（暫定）移動を中止し
- プレイヤーを撲滅するマシン
- この後、必ず貪欲モーション×n回
- （台を通り過ぎる程度前進させる）

他の行動例も参考です。いまだに行動範囲を広げています。



最初の行進の地図ステージイラストです。



途中経過でマークしたスケッチ画です。  
途中経過はまだ手を出さなかった



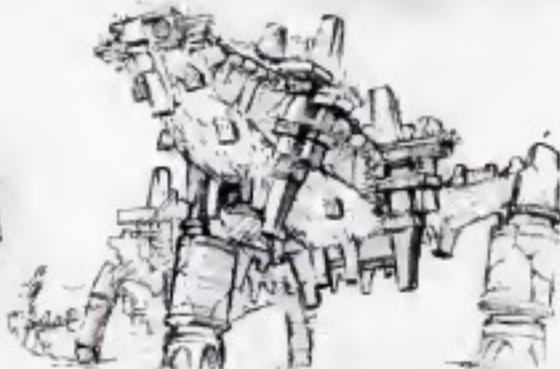
最終ブロックの配置は適当です。

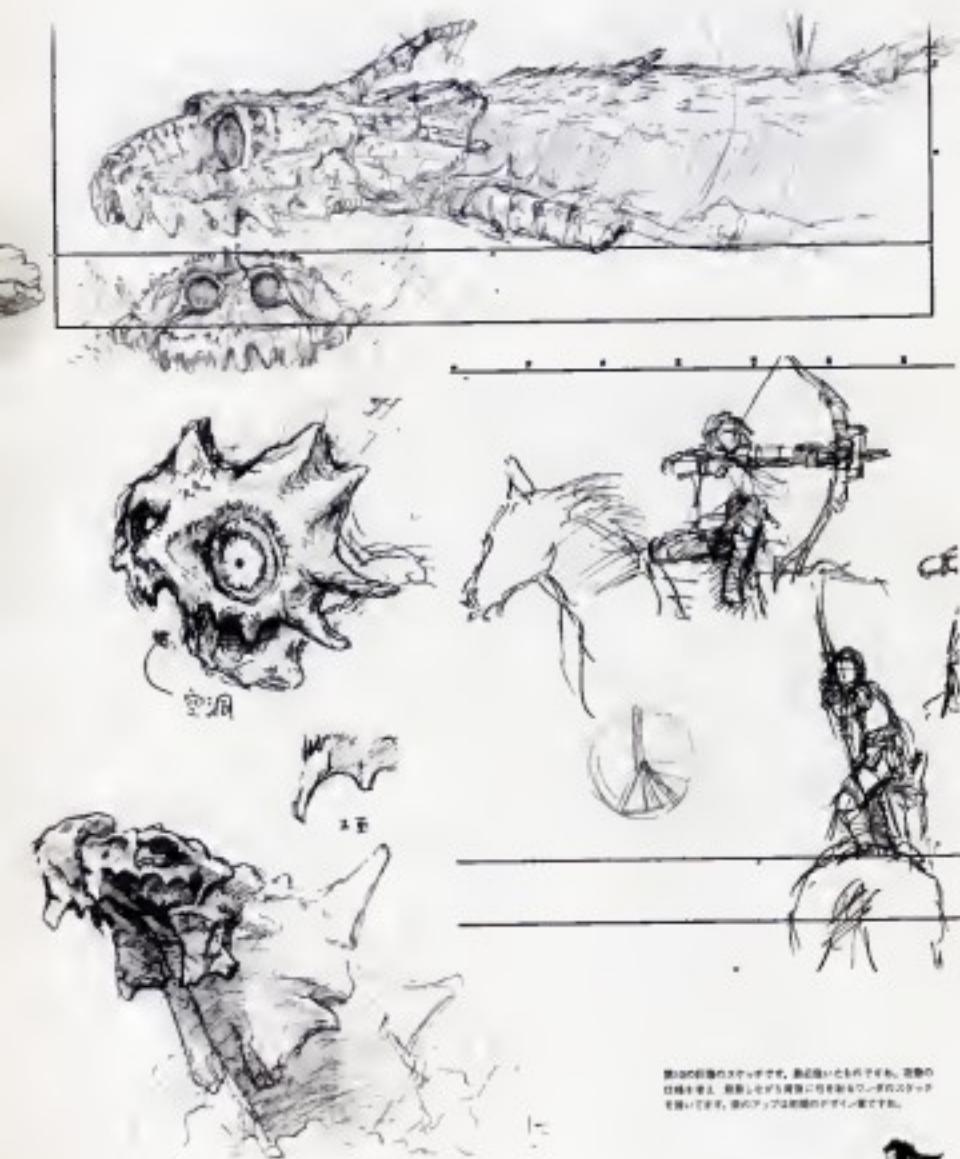


最後の行進のスタートイラストです。



頭の正確なスケッチで手と頭部の部分、頭の後側はシルのタイプがないんで、このページに留めてタイプが書っています。タイプごとに頭部の位置や頭部の仕様が書いています。

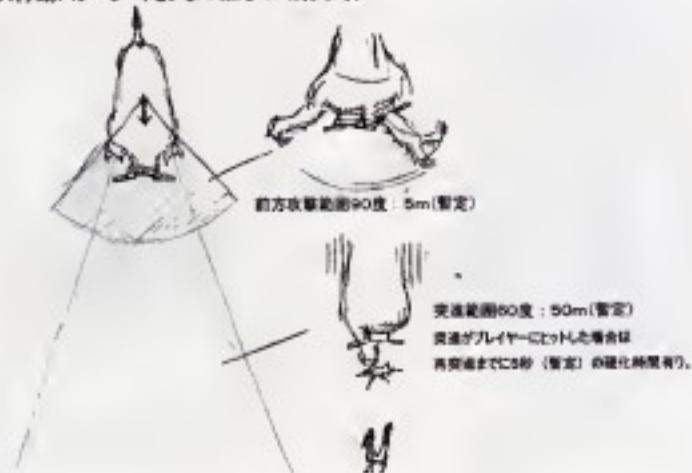




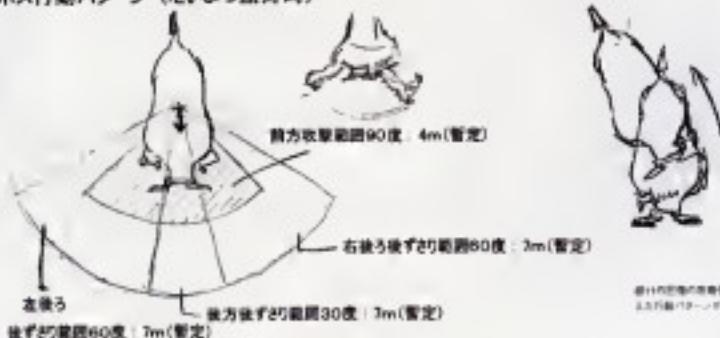


- ・頭子真・バッファロー・装甲  
(グリフィンガラム)
- ・体は装甲で覆われており、  
装甲が壊れない限り属性はない。
- ・装甲にエッジ属性が何箇か存在。

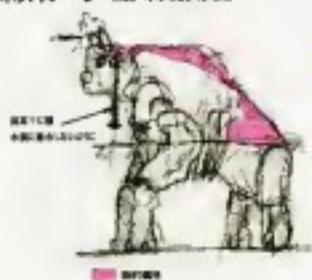
### ボス行動パターン（たいまつ無し or 消火時）



### ボス行動パターン（たいまつ点灯時）

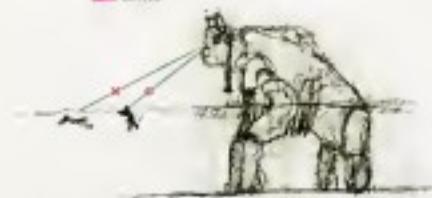


## ボスイメージ(カメオスカスマム)



## ボス攻撃

プレイヤーに Ray が通る(その場所に面角の間に光を描めて射出する。  
(射出時に Ray が通っていない場合は通常に Ray が通った場所に射出)  
通常40秒(暫定)



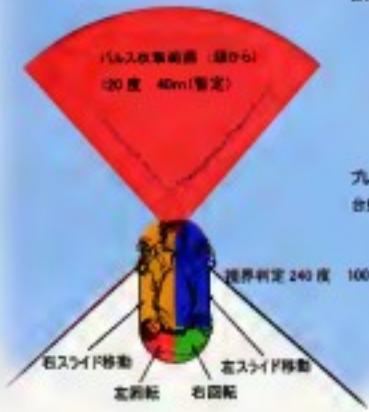
通常泳ぎ、もしも浮いてる場合は Ray が通ります。  
高速泳ぎ(潜水)中は Ray が通りません。  
(水面にボス視界クリジンを用意)



大リゾーナルポイントは通常時、水中にある  
胸部のみで、右図のようにカバーのようなものに  
覆われている。(角度によってヒット可)

## ボス行動

プレイヤーがAゾーン上の1箇所にてボスが  
合乗モーションが出現する時、5秒経過したら合乗モーションへ遷移。



プレイヤーがBゾーン上の2箇所にてボスが  
合乗モーションが出現する時、5秒経過したら合乗モーションへ遷移。

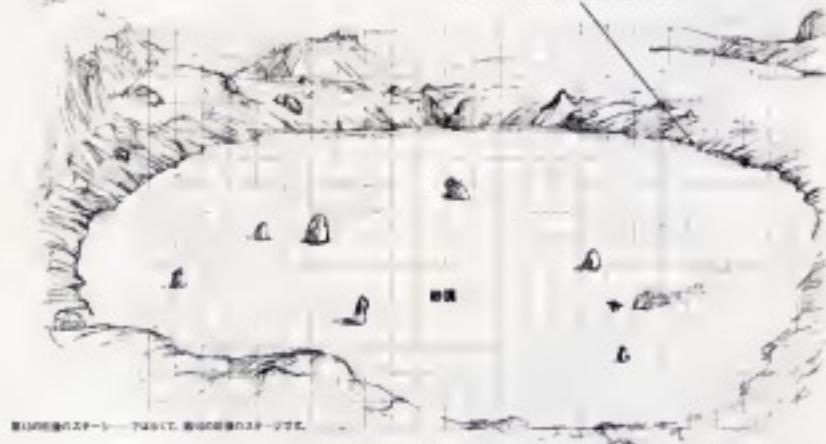


他の行動の初期状態です。これらはデザイナに只言語であります。



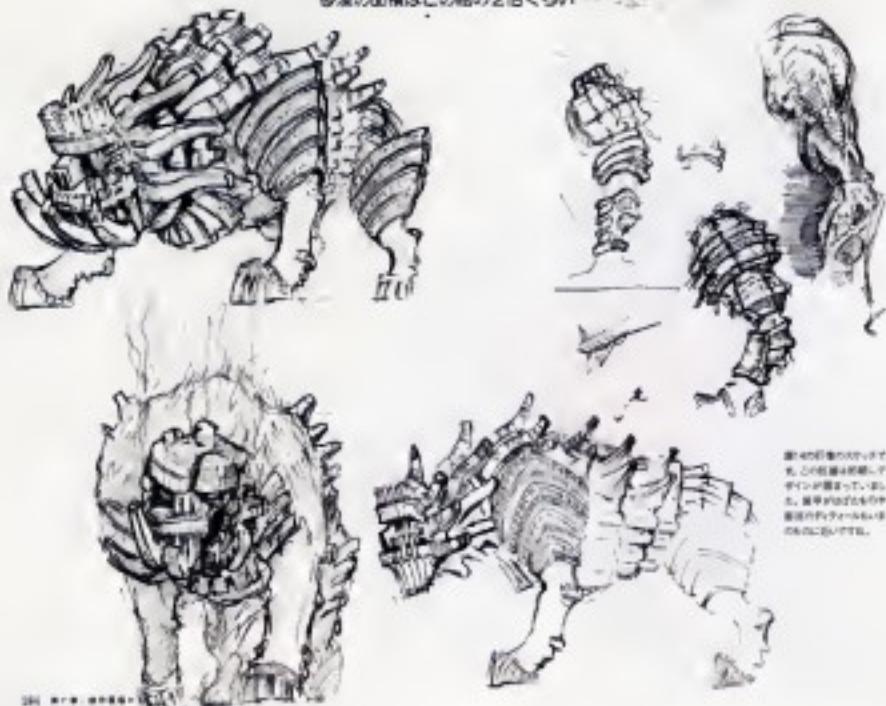
## ヘビボスⅡステージ

砂漠と接する部分は必ず滑らかに塗ること



砂漠の面積の2倍くらい

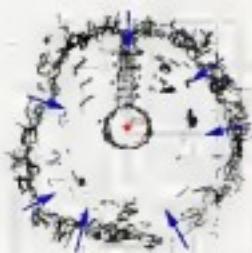
砂漠の面積はこの絵の2倍くらい



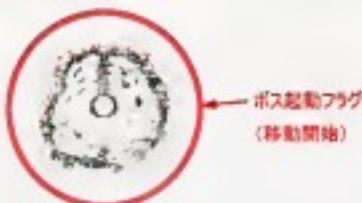
砂漠の面積は2倍くらいです  
も、この面積は植物のア  
サイシンが植えられていました  
。簡単な植物を2つから3つ  
選んで、アライメントを  
入れてくださいね。



## プレイヤーの侵入経路



一箇所でもなく、どこからでも可能でもなく  
決まった場所（7箇所くらい）から侵入します。



## 洞窟通路仕様



ボスの攻撃範囲内には  
洞窟のような通路があり  
プレイヤーはそこでボスの  
攻撃を避けてボスの背後  
& 足元に近づく。



ところどころに瑕き穴があり、ボスターgett  
もしもは主観カメラでボスの状態（方向）など  
が確認できる。吹っ飛び or 任意で瑕き穴に  
落ちることもある。

洞窟通路の大きさはカメラの移動に  
支障がない程度の広さ。



図中の岩場の位置は固定です。ただし、壁が崩れてもあります。

魔女のこわい手から、このスタイルです。これはキャラクターが魔女アートとしてアート



魔女のこわい手から、このスタイルです。

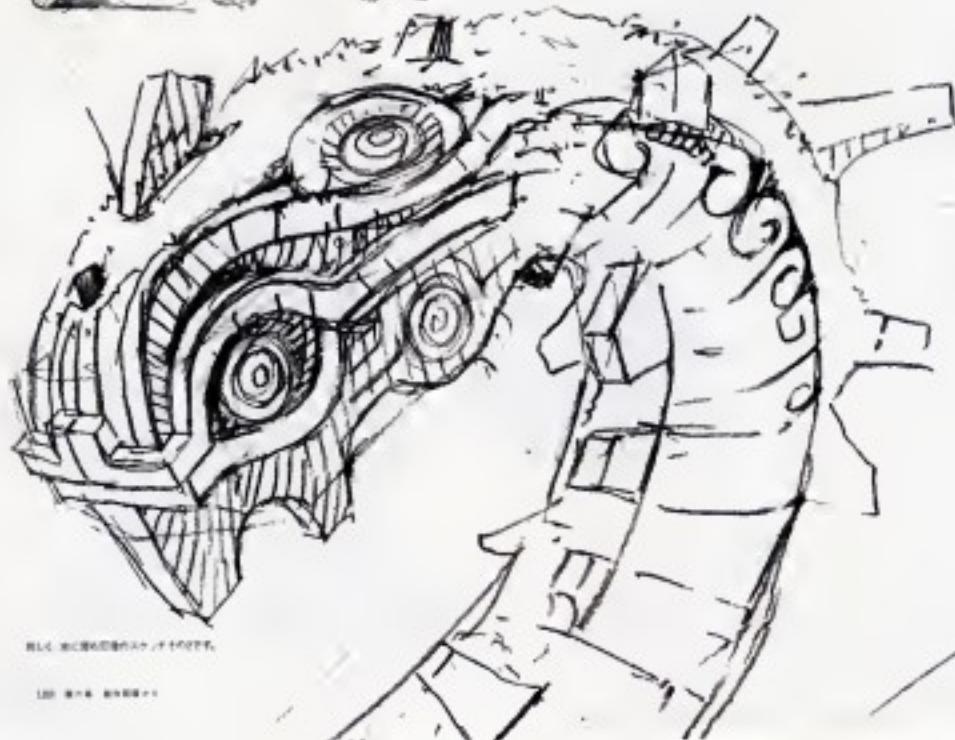


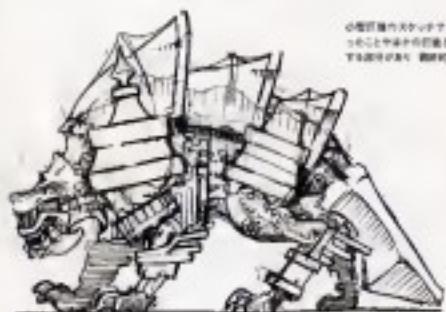
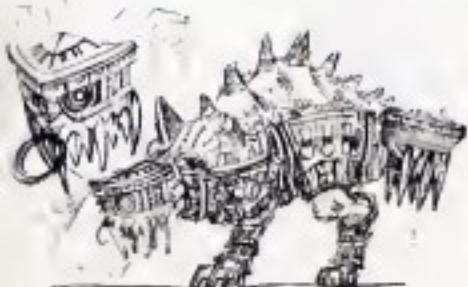


【制作初期のイラスト】

## 制作初期のイラスト

グリフィン、ロック、フェニックス……。開発初期に生み出されたさまざまな想像たち。プレイヤーが目にすることになかった、幻の怪物イラストを上田氏の解説つきで一挙公開する。



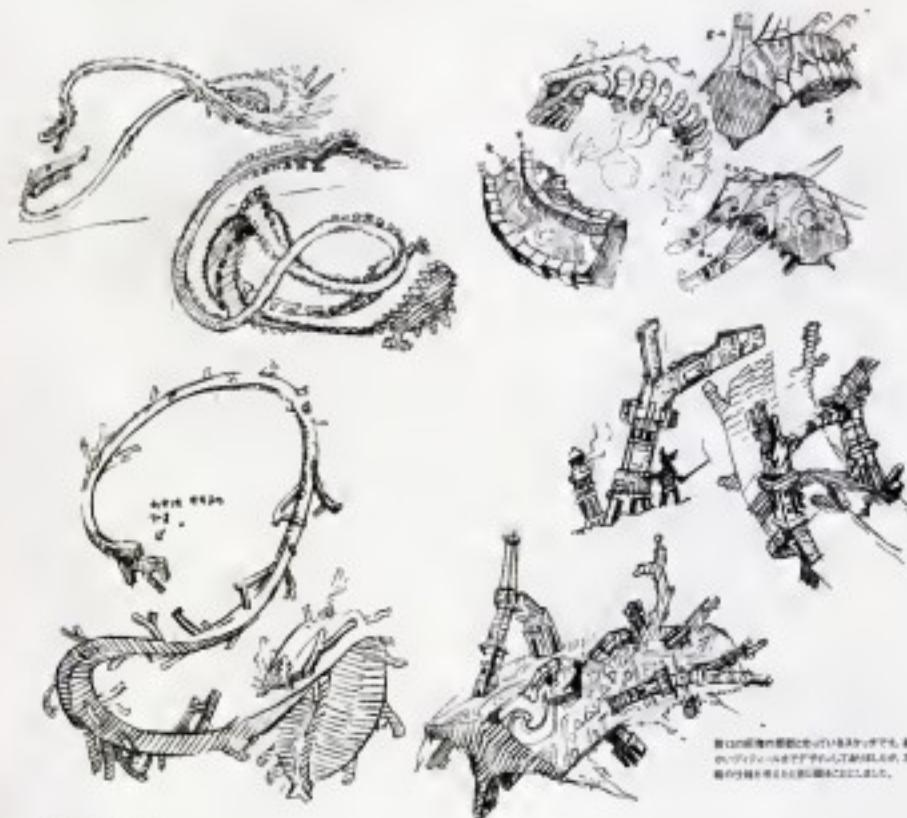


模型打描のスケッチです。実物打描は面白い  
くつかのアサイン書がありました。

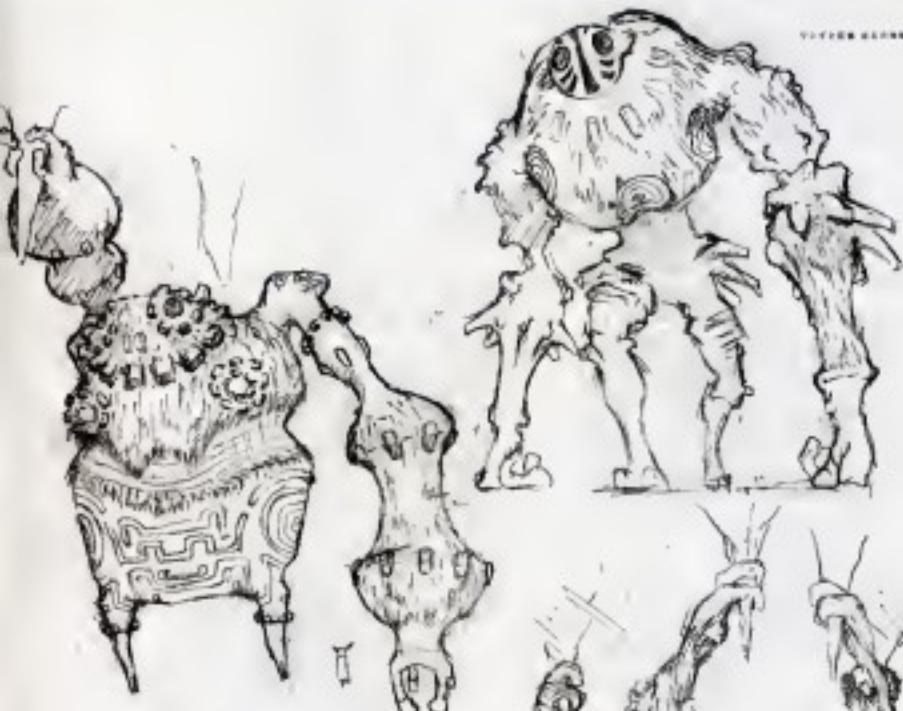




ヘビ型頭部のスケッチです。これらのデザインは龍の形態に沿われています。



他の想像的要素を含むスケッチでも、何かアーリィ・ハリモアチルームの如きだが、本稿の主題を尊重する形に纏めさせていた。

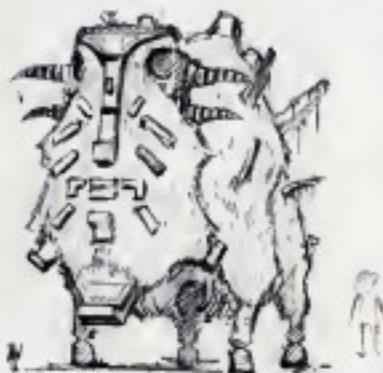


シルバーライオンの頭骨のスケッチです。実物にさりげなくて  
頭骨に倣として描すという頭骨の形をしました。



シルバーライオンの頭骨のスケッチです。頭骨の骨格  
を描いています。ボンバードの形をしています。

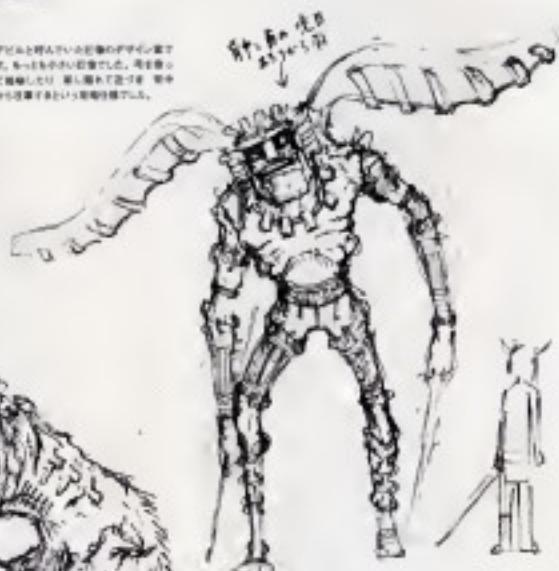




機械歩行の想像のスケッチです。実際の  
台車は、車の軸轆に使われています。



ドビルと呼ばんでいた他の想像のデザインです。  
もっとも小さい想像でした。馬を乗せて駆動したり、車に乗りて走ったり、馬から脱離するといった駆動手段でした。



多足歩行を想定しているときの大  
きなスケッチ・デザインですね。



アリソンと呼んでいた海魔のスケッチです。次が魔王といふ名前の生物で、頭は四角椎骨の上にアリソン乗って乗るといつもれなつんですね。うとうとする間に呼吸が止まってしまう。ホラヒラの恐怖です。



アシカの  
アリソンの  
事を行ひ  
た事が..





[特集記事から]

## 秘蔵スナップショット

イラストからゲームの作へ。命を吹き込まれたものの、さまざまな理由から登場が叶わなかった想像が存在する。上田氏にひとつずつ解説してもらしながら、秘蔵スナップショットを完全公開。



「レッドスカル」アーティスト：上田氏



「アーチャー」アーティスト：上田氏



「アーチャー」アーティスト：上田氏



「アーチャー」アーティスト：上田氏



「アーチャー」アーティスト：上田氏



「アーチャー」アーティスト：上田氏



「アーチャー」アーティスト：上田氏



「アーチャー」アーティスト：上田氏



「アーチャー」アーティスト：上田氏



「アーチャー」アーティスト：上田氏



「アーチャー」アーティスト：上田氏



「アーチャー」アーティスト：上田氏





「アーヴィング」、頭のカッターで頭をかみ落としたオカサウエーです。



「モルト」、トマホークのスリードーム・コラボです。



人間形の外殻、スリードーム



通路内を覗き込むマスクニアードです。



危機一髪の脱出用ドロップシードです。



「モルト」、スリードーム・コラボです



「モルト」、スリードーム・コラボです。



危機一髪のエコフレンドリードロップシードです。



モルトの実物大スケールモデルです。



モルトが乗って、そこから飛び降ります。



主人公の物語の序盤スクリプトアート。黒幕を前にして進んでゆく。



フレーム内に現したファンフレームアート。

ソラヌムとの戦闘で使うはずだった姿ですね。



主人公の元、生き残った魔族スナーフィーの城。魔族のリーダーが西を落ちる音楽の中で



スナーフィー、魔族を離れて暮らしています。



スモークのマガメントスナーフィーです。



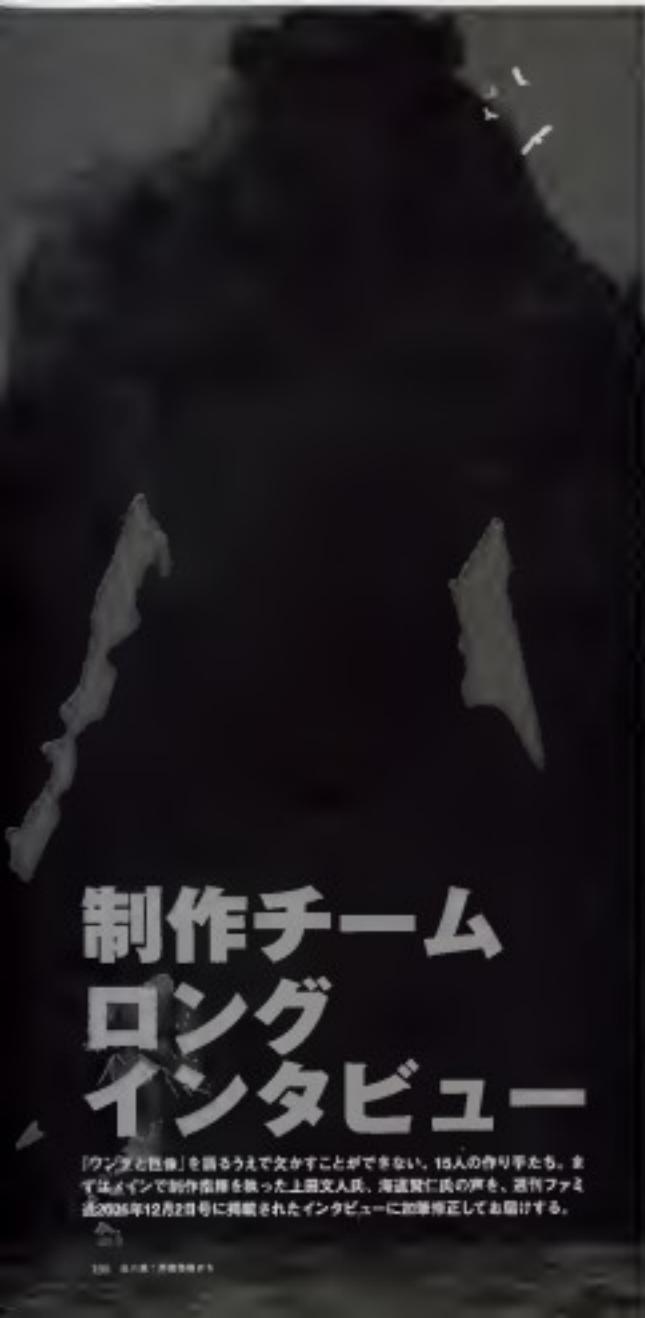
魔族の商人、ヨルニス。



魔界上、魔族領の中心地。ヨルニスの本拠地魔界大本拠です。

主人公の元、生き残った魔族スナーフィーの城。





制作途中で傍られた。たしかに手応え

「ワングと相棒」を作っていて、これは魚心作に  
なりと想したのはなんとかできました。

**上場** ワングの胸辺にある「つかめるお腹」が痛いた  
り、腹を抱えたりすることも腹もがけたった意味で、  
愛憎ヨリヨリレジと呼んでいたんですが、その腹壁中  
動いている臍輪からワングが落ちるタイミングや体  
勢がリアルなった瞬間です。落ちる場所によってア  
クションが変わるので黄と紫に「こんなゲーム  
はなかったな」と。

**渕謙** 脱着の所が、アルカリズムを見えて魅いてる  
日曜から、今伸び度が減ったところです。あるとさ、テ  
ストプレイをしていて、とくにそれを感して、日曜が生じて  
いる感覚とは違う。動物とも違う。でも、西城でね  
い。手元にいい感じで、口の位置を要領ました。

**上場** 飼育主生物と考えると、ちょっと面白いそ  
うなこと。気にして思ってしまったというか、たとえば、飼  
育の手本につかまって攻撃するというアイデアも  
あったんですけど……。實に相棒にならないように、  
植物が生き物かわからぬ相棒的なものにしようか。  
でも、あまり生き生物じゃないと、毛が生えていろ  
のもおかしくなりますから。

——毛を生やすのは相棒ってありますか？

**上場** 毛や舌にブレイヤーがつかれる、という圖号  
にしようと考えてました。開発初期の段階では、毛  
の表現がブレイスフレームまでできるのかどうかとい  
つもありました。巨大魔を退かせるために、絶対して  
る密度がなければいけない。單純にボリゴーで塗  
り付けて、固い実感など付け加していくと、あのサイズ  
では描画できなくなる概念がありました。もっこリーカ

# 制作チーム ロング インタビュー

「ワングと相棒」を語るうえで欠かすことができない、15人の作り手たち。ま  
ずはメインで制作指揮を執った上田文人氏、海道賢仁氏の声を、製作ファ  
ル2006年12月2日号に掲載されたインタビューに加筆修正してお届けする。

企画

を取らしつつ、苦面を過ぐるよりは無いものかと考えたときに、毛があれば苦面を感じぬこと、「ソーダと豆漿」は、豆漿も世界も大きいですから。苦面がもつて置して置いておきたいんでしょうけど、それでは影響がなくなってしまひますし。

### 回数の数とゲームの難易

——面接の時は衛福から1時間以上いたのですが?

上級 しもは最終回でした。世間的にはどうか、温厚とその弟子の間にあって、でも、それに向けての温厚側からいって、その年の半ばで脚本に取り組んでいた。そこから実際に、脚本のモデルや参考書のアリゲーションを経て、2年といつぱり制作期間的には間に合うかもしれないけど、2年待つオヤジキャラクターを考えると結構が嬉しいということで、現在の脚本に着手しないでいいです。

#### 二、生物的营养与代谢的总和叫做生物化学

**上巻** 後藤の障壁選択をするとときは、そのときの面倒化や負担方法がからまないようにしました。経営の食事会の手配としては、浮腫に出てくる障壁は無理などは面倒な点を避けるように。そのうちに面倒の特例も判明した。後藤自身もリッキー一卓約してしていくんですか、その中で同じような迷惑をするものはないつきました。

**漏過** 2種がそれぞれ持っている要素を1種に集約したり、曲げるだけでなく、曲み合わせることで複数の要素をもつておいて、

**上野** 中には、つかまって倒さなくていい困难の？

成り立つものとすべて失しました。ゲームとしてはおもしろくても、このゲームに必要な車の可愛いのを最後にして、ファンと面倒のカチンコ過負もおもしろくなつたんですけど、それはこのゲームに合わないよ。

―― お相手にはどんな迷惑がいたるでしょうか

上巻「リードと相撲」の最終回を書き終えて、プレスルームに配布した書籍にもぐらつく想像が浮かんでいます。そこで、腰を下すやうな手口はこの直義流が高かったのです。うそを吐は、アブロに奉仕するが如く腰を下すやうな腰流だつたんですね。この腰流をためめに、人見合はねばいけないぞ! とシグナルが来たのが、エレベントじゃないと聞いて。でも、この直義のアイデアは必ずしも腰流に過ぎておらず、胸は、ゲームデザインとして腰を流しているかどうか、そしてそれがエレベント Gottscha に腰を流していくやうな機能があるんですから。チラリテーを面接のために、腰を縮めてあらわゆる腰引引きをするのですが、腰を縮め腰が痛かったです。

**西園** 特徴の色や存在感がデザインそのものだと想うので、常に運転することを嫌い、困った所で、ドームの密度が薄くなる上位は、少し重い風景をいくつも見出せるのがいいんですよ。

“セイバ”と“スケートライダ”

動を過らして、タオルマークを高めたと

**海道** もちろん、あとで認証したことばかりでもできるのです。まずは上田さんが考案てるものを買ってもらおうと思いまして、実際に召して、それでうまい思い切ったことをするというのがあもしんどくて、フォーラムに沿ってたまには面白けど、あくしたまうものに目が行きません。実際に購入するところが多かったですね。

お前にやってることをもうやらないかと、それが當時のものでしたからと迷いましたね。でさうは、ゲームの世界においては手順は決まっています。でもさういうルールや手順の違うのが欲しかった。上原さんも実際持っているものを範囲内に作り込まれたのかが不安。理屈のものも含めて書いていくと、歴史的には結構のスタイルの人がぱりぱりユカシユカシをカバージしてもらいました。そこそこ辛いところだったんだよ。

**上曲** どっちも計算と、傷のほうが不平等で……。たとえば、ゲームの中間に何かを配置する場合、どうしてかは確実に配置してしまう。なぜかは、配置する場所を手に入れる手たたみのために、サコを避ける場合はあらかじめ、サコを例で見て何か手に入れない側をいわば壁がいて、距離を取ったときに必ず壁を避けて左側にいたり右側にいたりする。またフィールドを歩き回るときに、必ず壁に近づけたり離したりする。それは常に壁に近づけさせられたんです。たとえば、アイテムをゲットするときに、その場所は必ず壁にフィールドを触れて寄ってしまうわけですから、壁にしつかうと同時に不利なアイテムがあがる。次に左wallがいるときに右wallがいるときにどちらかと見て、どちらかを考慮したときに、左の壁に寄らざるを得ないから左wallに寄ります。

**西野：**「筋道」を長い長い物語るよりは、もう少し、  
が、「今を生きる者の見解」というか、もちろん、  
「ああいいに違ひませんが、そのうえ、  
必ずスタートラインに登ってみる。筋道にやりた  
ることは向かう風を亂暴に走る。それも筋道の  
いい筋道に駆けこむことですよ。このことを忘れて  
りぬけてしまうと、筋道に迷って、頭脳でねじま  
ったものにはなりません。僕たるもの香港で、香港  
にいたりハイドン・ムービーを見直す。それでどう  
も面白く思つたのです。

740



ゲームデザイナー、プロト・開発アーティスト等の多くの元中日職員（開拓者）が、現日本開拓団による公認会員（認定）。「ゲームのことをまとめて審査と出版され、最高から1等賞までの賞を受ける」。

アロマセラピー



事務所や専門家によってしてチームのホールドするところをもとめる。結果を重視せざるを得ない。「進行順序も評議會も了不可避的」としてはなり、「かみあわせ」の上に成る事務所の運営が可能となる。





## リアルな空気感をもしさげすエフェクトの妙

ゲーム北条吉江氏「中野さんと手がけられたんでしょ?」

**中野** 挑とちりとります。僕は途中楽しかったので、上野さんが作成したものは喜んでいましたが、基本的に、パーティラルを運営したキャラターのアシスタンスのエフェクトとか、ステータスのオフ、あとはスタイルクロスを見届けました。

**高橋** ノーティカルというのとは、船や液体を表現するときに使う一般的なテクノロジーの名前です。いろいろな音楽サンプルがある中で、ワンダータートはリミナルのノーティカルを表現して、それを利用することことで液体を液体へと表現していく。実際ではボタンでもモードを変換できます。

**上野** スカイグロウというのは、星がやっとうって、星の軌道とか走っている動画などで。

**高橋** それ以外にアーマンションもテクを使って動かす世界みたい。ワープルームが星を踊めて動かしていく。これらも動き合わせると少し複雑な表現が可能になります。どの部分での難易度を尋ねる場合は、各キャラクターの動きがバーチャルで動いています。

— 手元のツールは「CGIC」とお射していらっしゃるあなたのお手本でしょうか?

**上野** メールの情報の仕方はだいたい同じですが、おあくメモをすべて作り直しています。

**中野** エフェクトを作つてから動作の基準に落とさまでの作業が面倒なわけで、デザイナーや制作を担当できるというか、実装は、実装をつてプログラマーに残してもらうといい手順をとるんですが、そのときに画面やマーティンを見るなどしてイメージを

伝える手段が路口なんですね。でも、今日はそれを省略しました。あらかじめデザイナーが最終的にイメージを伝達しやすいように、メールやシステムが組まれていきましたから、とても作業しやすかったです。

**高橋** 本当に良かったですね!

**中野** 100%もどったんですけど、すごく良い基礎のある世界だからこそ感動していました。やはり、上野さんのキャラクターの中でも運営側を運営側していく間に見えないけど、ともども空気はあるのです。何も目にしてすでに作られていてその中に運営感が寄り合っているので、それを根本にイメージをもどりました。ワープがすぐ正確から立ち上がりたいかったりするギルがいる中、運営側もしっかりとワープが進むから、それがあって才と運んで向かえた仕事だったのだ、と心から思えてきましたね。

**高橋** エフェクトに驚いて、繊細な操作性なのに無茶をお願いしたのがほとんどでしたね(笑)。

**高橋** 幸運の運営のステーションがエフェクト三昧だったのです。僕も含めみんなが作りました。

**丹羽** あそこは、エフェクトが入ってすごいぶんよくなかったんですね。「あれ、屋わらわら」とって、最初は本当にそこまで気付かなかったんです(笑)。

**上野** まさかそういう運営もありましたけれど。

## 運営物に命を吹き込むアニメーション

アサ白石園は運営物であります

**高橋** 上野さんの運営で、チームで1日運営会議に行ったりしましたし、動きが早いところは何度もリチャイドを受けたりしました。

**中野** まさにこの間が生き残り全員がまとももしなる所

たりするんじゃないかなと思ひますよね。

**上野** もともとの性格では、もっと違うことを頑かにがっかりんですよ。たとえば、企画力で走っていて企ブレーキをかけると、300m走れませんとか。運営に選手とわざわざいいのやめましたけど。

— アプローチはありますか?

**上野** 運営ではあります。

**高橋** ススってはっきり書きたのは、いま初めて聞きました(笑)。私自身ではメスだったんですけど、上野さんはほんまり走らないのです。

**上野** 性別よりもかく、運営の運営らしい感じがるのはいいと思って。あの無い足で、無い脚を突んでありますよね。だけに力強いという感じが。

**高橋** 最初のイメージで最後までやったという感じで手配。運営の問題もリタイガが来て、ひとと手筋を大きくしてという運営があって、岡野も直したんですけどやつぱりためめ、「ちょっと戻して下るくらいに跡取り上げられました(笑)」。

**高橋** で、ランナはどちらかがやが(笑)。その後運営、キャラクターピーツなんだけれど、ランナはかっこいい運営のキャラクターピーツで、動き体格がこぶないといいから、そこがヨコに繋がったんですね(笑)。

**中野** イコに比べて大人ですし、肩をすくめねばならないといけない。でも、上にコケますよ(笑)。ランナは、弓矢射箭とら射箭、監査のどの上にいても同じ動きができるよう下げるため、そのうど背筋のモーションが運営に寄って大差でした。はやにも、運営の動きのバリエーションは多かったですし。

— 運営の動きをつけるときは、運営に運動をどうしたりするんでしょう?

**高橋** 運営の運動に関しては、地主さんよりお手筋を

## 制作チームの運営

アサ白石園は運営物であります





持っていました(笑)。あと、大きいものを動かすときにスローーションにするんですけど、たぶん私がでうまく大きな動きを表現しなくていいなって。これはエフェクトや音楽など、トータルなものだから出来ないんですけど、カメラアングルひとつで問題が変わるもので、最初的には作り込み必要な要素になります。

**鶴山** 動作視覚は能力の発達をみて、複数プレイヤー間に歩みを連携によって落ち着かかどうかが観察されちゃうんですけど、ちょっとやっては嫌んで、動きを制御して、面しゃくってですね。

**鶴山** いろいろな動きがいるので、動きをつけるにしても基本的にはワンマイクでしたから。

**上野** 実現困難な課題は、ワントップを見越れていかなかったんですよ。ワントップが近くにいても、あきらめの方角を見ていた。それがガルバニシングでワントップが近づく時に同じ方向にならなかったんです。それからです。進んでいるように思はれたのが。

データの転写について尋ねてください。

**鶴山** コースは全部上書きが書いて、私たちアニメーターはそれをもとに作るんですね。最初コードをもらったときは、「CG」と同じくらいの覚えたと思ったんですけど、いろいろ勉強しましたね。

**上野** カット数は変わってないと思いますが、難度はあるもしかけてって印象をいたしました。

**鶴山** 村の人々や団体ですね。せっかくギリギリで取られたのでちゃんとました(笑)。

**鶴山** エンディングでも変わりました。

**上野** その変更を再び確認で、小説的動きを確認を全般につけて。しつこくたがって、CGDで「ねえねう」と思っていたんですね。あやかさりとも、は違うと思っていて自分を守ったもの干す。

——マルミンバ　スケールが大きいうまにプレイヤーが動かせるから魅了されたのです?

**鶴山** ドラムセッションで使われた曲目は全部30曲多いところです。デザインも24曲分の曲題が並んでいくつもいるものだったんです。それでベースモデルまで作ったんですけど、ボリュームが少ないのでちょっと(笑)。他の曲が途中で苦ったので、くつつけたものを外すのもまた大いへん。

**上野** ドラムセッションで出てくるので、操作を通して音ゲーイングじゃなくていいみたい。どうしようか迷ったって、更にしちゃいました。

**鶴山** あっつ実験は上回さんじい派見を見越して。操作はばくばく動かすベースをもとに、上回さんで修正してもらおうと作りました。

**上野** 実現はされていませんでした。基本的に操作も全部プレイアーゲームではありませんでした。またコントローラーをつなぐと、ふたりで操作(笑)。

——少女は最終まで動かすまでですが、もっと動きしかなかったと話はいませんでしたか?

**鶴山** ああ、それどころか動かなかったです。ずっと静止させて見てくださいって思ってました(笑)。

**上野** 少女を動かさなければうが、出世の審査では諦めと思うんです。そう思えると、すごく苦労したけどCGDをもう一度やりたい!いけない!同じしても操作性を取るのせいもほんたんないへんでしたな。とくとく、少女が倒している位置が、なぜ止らせるか落ち着かずののかといつも、プレイアーゲームに乗れないようにするのなんですよ。設定としてあるというよりは、操作性を取るためにこの堅苦しいといいものがほとんど。画面のデザインにしてちょうどいい。操作の伸びやかにいいゲームを作っていてかといいのは、いちばんいい

みんなところである。おもしろいところだと思います。

チームメンバーが認める「サンダと田代」

——『サンダと田代』のここを見てほしい。こんな感じたかしてほしいといつぱりありますか

**中野** せはい、田代君にこたわりましたので、それを聞いて嬉しいです。

**鶴山** 田代出番したとき、制作会場のステージのいろいろなアイデアを出し込んでいたので、皆さんもステージを複雑して楽しんでほしいです。

**鶴山** プレイヤーがいるときに見る的时候を見上げるカットだと思って、それを一生懸命作ったので、見上げて悔がってもらえたといいですね。

**鶴山** 先手はいいのは、オフスズでのアグロのギズ。種子定常を石舟に運ぶところを取り戻す。

**鶴山** それ写っちゃダメだったり(笑)。鶴山さんアグロをギズで見せて見せて貰えてますよ。

**鶴山** 予選敗退後も決勝で見せるところをアグロです。

**鶴山** それ写っちゃダメだったり(笑)。鶴山さんアグロをギズで見せて見せて貰えてますよ。

**鶴山** 予選敗退後も決勝で見せるところをアグロ(笑)。自分たちでフィールドを作っていても、こういうところもあるんですねで実感で感心なので。

**鶴山** やっぱり、アグロ日を乗ってフィールド全体を走るべく歩く風でもらいたいです。

**鶴山** 走る幅などは、プレイで終わらかしない仲間たち(笑)。実世界に帰ってこれるので、「引継っておのらくらいの大オタかど」と、実際のスケールで考えたやうに、プレイが生活の中のスタイルにそれがいいと思っています。

**鶴山** 「田代全部隠してあっても、たまに『まああの操作に行こうや』という声がで、まったく隠すでもらえたらいいなと思います。



# エンジニアたちのひたむきな挑戦

動く巨像との戦い。ただひたすらにそれを極めるため。  
己が持ちうる技術を底が込んだ影の立役者たち

## ゲームを構築したプログラミング担当

——『魔界のアリジョン』は96'で公開したいのです。野嶋 実行コンピュータを組み入れることで、プログラム自体に起きてほしいことが起きるのです。プログラムとして運行したいことを起きさせます。プログラムとして運行したいことをこれまで、やりたかったけれどやれないと、ちょっと困ったんじゃないのかなと。僕はあえてそれに挑戦するゲームを作るときに聞いたときに、ぜひやってみたいと思っていました。同じ時代が平均的かもしれないのに、個性は技術的な挑戦をしたり。だからといって、ちゃんとやるからです。1枚の画面を構築するのにすごく時間も掛けていいのであればそこまですれば、それでアリタリでゲームに集中し過ぎることを戒め本当にクリアしてほしいという風でござく開発が止みました。

## 上級

野嶋 お前さんの頭の中にあるものは、絶対に何時頃でどちらでゲームに集中し過ぎることを戒め本当にクリアしてほしいといふのをすごく難しかったです。

## アロタマの頭を構築してましたらね。

野嶋 上級さんの頭の中にあるものは、絶対に何時頃でどちらでゲームに集中し過ぎることを戒め本当にクリアしてほしいといふのをすごく難しかったです。

## アロタマの頭を構築してましたね。

野嶋 トライアルエラーで、いろいろなキャラクションの人のが頭をもっててできることと戻ります。とても難だけじゃなくてかくらんと感じますね。

上級 画面以上の画面数や複雑度を上げると、とにかく「もっとデータをシャンして」とデータマイヤーに迷惑します。でも、それに付けてプログラミングを考えると、計算的にますます膨張がいったんはいい大きさだったりして、もちろん各キャラクションアメーラーも頭をもってておかしくなる。でも、他の面ではプログラミングの計算的には、ワングのリテラシーを意識せずに差別化してほしいがいいんだといった感じのことは、筋力の場合は、筋力の筋道がなくて、コントロールの筋道と加速度でワングが筋力筋

がれるどうか決まっていくので。

野嶋 すべてのキャラクターは計算でつなぎます。物語自体のできない場面があります。それを実際に断つてデータにしてデータマイヤーの動きに反映させると、簡単に画面に動き込まれてしまったらするのですがよく端も落としてつづける場合などが多くないかな。

野嶋 わいじとアムに物理計算をやっているんですけど、アムにしますと、サムとして勝手がなってしまったり、その間にアクションが重なったんでやらないかなと思いません。——フィールド全体がゲームシステムというものは、あれそぞろそぞろそぞろと、表現ですね

上級 「IO」は画面込みが早かったので、こんごはそれをゼロにしました。ただ、それほど苦労することは近頃はなかったです。

野嶋 レームレスのシステムは、前回問題から2回ほどはだったときにいろいろな仕様変更に耐えられなくなりました。IOの間、画面込みはこれ以上見じようががないで、あちこちに迷惑をかけました。画面込みは最初の6年で苦しんでいた。IOはデータマイヤーに複数して販売用版を作っていました。

——最終的にはなん本強制ですか

野嶋 すごくて(笑)10本。今は深いこの頭脳の仕事の手配で、頭が痛くてアグの頭も少し上がりますけど、もうメモをデータ埋ってなくて。しかし頭を抜けた際にはアグのデータも発展させちゃいけない。だから、他の手配のすぐ近くでデータをきいておいたりいろいろやっています(苦笑)。

野嶋 頭脳の2年はメモリーとの競いでした。

上級 ひとつひとつデータが頭に飛ばされ、何度も開き合つたんですね。

野嶋 古道と通じてデータ庫の筋が太くて、古道の

データベースを乗り越えたあと、そのうえ古道で見せてくれたうまいけど。最終的には3回目のやり直しでデータベースを運用しましたが、その読み込みの速度に影響することがあって、あまり手をつけすぎると読み込みの切り戻しが遅くなってしまって操作が間に合わないので、バランスを保つのにけつこう苦労しました。

上級 そうなんですよ。だから、アグロはあれ以上走る車で走りません。

野嶋 従来点対点と全画面で作られたんですけど、ノームレスと場所がハードルを越えていません。

上級 脇道60~70キロペルムくらいですか。

調査 極端な難易度の操作で、「この画面をくぐれ!」「戻して戻して」とありますように。

——ロードが入るとこどもあれば絶対、戻してランゲで走していくべきですか

調査 ノームレススピをどうしても「IO」より早くできませんので、これ逆境で戻るんです。

野嶋 前回複数に入れるロードの時間がけっこうかかることを気にしているんですね。

野嶋 それがノームレスの難易度というか……。

——でも実際走行が楽しめるのが、たいへん嬉しい仕組みと変わらせてもらいました

野嶋 それは「IO」の走るときもそうだったので、サウンドのほうがいいんじゃないと思います。

北原 見える範囲が狭くなってから、そこに入らでない音も車両が鳴ってない感じになっちゃって。車両を走らせるのがバランスを失う感じで、性能をがむしゃらせんでした。次歩かで抜かれてるからなと痛いですね。

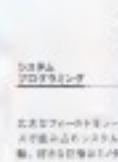
調査さんは本当に頭に悩んでいたそうですが、孟冬さんの操作で走がったことはありますね

野嶋 誰かいたこと……(笑)。



コラボレーションシステム  
モーティン・システィ  
プロジェクトリーダー

野嶋:「アリジョン」のキャラクターの頭脳を、自分自身の頭脳に置き換える。自分自身の頭脳は「アリジョン」の頭脳。「この頭脳で、アリジョン」。アリジョンの頭脳を置き換えた。



システィム  
プロジェクトリーダー

野嶋:「アリジョン」のキャラクターの頭脳を、自分自身の頭脳に置き換える。自分自身の頭脳は「アリジョン」の頭脳。「この頭脳で、アリジョン」。アリジョンの頭脳を置き換えた。



ゲストエフェクト  
GAMES PROLOGUE

大友哲也:「アリジョン」の筋道を筋道。自分自身の筋道は「アリジョン」。「この筋道で、アリジョン」。アリジョンの筋道を筋道で置き換えた。



開拓  
也

大友哲也:「アリジョン」の筋道を筋道。自分自身の筋道は「アリジョン」。「この筋道で、アリジョン」。アリジョンの筋道を筋道で置き換えた。



**上原** とにかくいいよね。僕と鶴野君は都立大学でバイトでも同じで、ずっといっしょだったし。

**鶴野** オうですか。だから僕はある程度予測ができるというか。驚いて入った人は、上原さんの名が言いの字で戻らんじやないかなあ(笑)。

——「WAND」と作ったもので「WANDと直羅」で進めたというものが出来ますか。

**鶴野** いや、ないです。ほっつきよ、シームレスを実現する間に企画作り直しました。

#### ガウンドに施された数々の工夫

——「WANDと直羅」各登場人物が使う服装は、どんな風に考案されたんですか?

**鶴野** 上原さんと吉田圭介がパチッと見えてしまうものにはしないで開拓して、書かれてそこにあった画面のようないmageでヒン場所さんにお願いして、撮り機から見渡せる感じにしてました。

——「100」の服装と音楽ううてすよね?

**上原** ああ、そうですね。ただ「100」に登場したヨルガの音楽がベースになっています。イメージとしてはですが、直羅が使ったときに歌詞が明治以前に見える少年の音楽と対照できるでしょうか?

**鶴野** 「100」の音楽は開拓すると日本風になったんで、日本風で落としたものをそのまま歌ってます。吉田さんは豪華な感じで歌ってます。

——歌詞に歌ってお歌世界ありますか?

**鶴野** 「シルバース」ということもあって、基本的に音のデータの読み替えをしてない部分は苦労しました。ひとつは、苦づかないところでたくさんの歌が並んでいて、生

氣流を出しています。あとほん、想像にとどく書き下では、二つのゲームで歌を組み立てます。音階で書いたら音はダイナミクスのレンジを広く持つ距離に合わせた表現もしています。いろいろと概念構造を組んで、曲制作にはうまく組んだ曲といふところまできました。

——重要な役割あると大矢幸三さんから曲が持ってきてくるのか早かったそうですか?

**鶴野** うちは1年ほど前にレコードティングが終わっていて……。曲制作はしているです。

**北原** 他は、僕は「ブレイバー」の状況に合わせて墨もシールも使って、曲調で「ブレイバー」が状況把握までのいかいやその状況を理解するために歌詞を付けていたんですね。今はブレイバーの状況に合わせて墨を増し分け自分で墨を書いています。でも、めんどくさいで飽きるところが多いと、そろそろ墨がなくなっちゃう。

**上原** 大矢さんも、あんまり墨のパンツを水滴飛ばして墨に見えるように墨を書いたみたいですね。

**鶴野** しかも墨オーラがつきます。

**上原** それが、ワンドが歌詞のときと直羅のときで完全に違うでしょ? うとうとあるんで。

**北原** 途中で入れ替わってるんだけど、1曲して1曲でこれ見る。映像でやっているように直羅音楽を描きました。大矢さんに聞けば、音に直羅音楽を付けるからいいのやで、歌い手重きだったんじゃないのかと思ったんでね。でも、これがいい音が出来もったというのは過去の体験でもない。直羅はすごくあんなだけだ、「泣く」くらいもある。そのアルノンとして聞いたときに、デームのキャラクターを感じてなくて、間にでも歌詞を重ねる言いスタイルのある音楽に仕上がっています。大矢さんも、曲の性格の中でも直羅の心を感覚だと喜んでくれました。そういう性格を

いらっしゃにさせたいのが目標ですね。

さまざまな遊び方で作品を楽しんではしゃい

——「WANDと直羅」見てても多い「墨」はどこですか? また、お馴染みオーラを教えてください。

**鶴野** 直羅に限らずどちらも、その印象を置いてもらうのが面白い。ゲームなんじゃないかと。手でクリアできてしまうかもしれないが、できるだけ墨く墨で見てもらいたいです。

**鶴野** うつはやはりと音うんですが、直羅に限らずまたさまでオーラもブランク感で残される部分を見てほしいです。すごくこじわって作ったので。

**鶴野** 直羅の上でのブレイバーの状況はかなり作成込んであると思うので、見てほしいと思います。

**鶴野** クリアーでも見るぞ、開拓のゆにしまってもちらりと見ています。

**山口** ヤマハは、墨をすこした個でして「生がついて生き」と感じないようにするのが得意だったので、直羅ビデオじゃなくてやめて、コントローラーを触らずでフレックスしてやりたいとした結果で直羅の声の音を想していられるのがいいと思います。もちろん、このゲームは直羅の音の良さはありますが、何かが突出して出てこない、フルネスが直羅というのも重要な点だと思います。

**北原** 後者と違うことは隠れでも手も思うのですが、やあらかじめ直羅を歩いてほしいと思いますね。墨をいざこざして直羅を記入しているし、自分がそこへ向かうからそういう直羅がいるんじゃないかなと想えるような直羅風や直羅感などをつけてますし。新しい表現あるかも知れません。

——歌と歌うことは隠れでも手も思うのですが、やあらかじめ直羅を歩いてほしいと思いますね。墨をいざこざして直羅を記入しているし、自分がそこへ向かうからそういう直羅がいるんじゃないかなと想えるような直羅風や直羅感などをつけてますし。新しい表現あるかも知れません。



アラン・ユング  
ゲームアーティスト

直羅の部分は、ブレイバーの歌詞、スクワイアでよく歌詞、歌詞を直羅の歌詞(3時間)、いつも直羅に在る歌(3時間)の歌詞で構成されています。



山口 勝  
監修

「WANDと直羅」の歌詞は直羅の歌詞(3時間)、歌詞を直羅の歌詞(3時間)、いつも直羅に在る歌(3時間)の歌詞で構成されています。



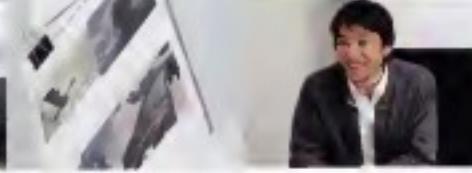
北原 勝  
原画

「WANDと直羅」の歌詞は直羅の歌詞(3時間)、歌詞を直羅の歌詞(3時間)、いつも直羅に在る歌(3時間)の歌詞で構成されています。



# 解き明かされる物語

ゲーム中では語られない物語。ゲーム中では語られない真実。  
エンディングに込めた想いを上田氏に語っていただいた



## もうひとつのエンディング

距離を創したあとに聞こえる少女の声は、ワンダを引き止めるようなことを語っています。最初は距離でいたのですが、少女が画面を持ち始めるとともに、ワンダに向いて振りりかけて来ている。距離を離したあとにワンダの前に頭を傾ける無い声からは、決して離れることはできません。この事実は理解しない方が珍しいんです。じつは、エンディ

ングはもっとハッピーな展開を考えていたんですよ。ただ、難波を描うた上で、ハッピーエンドは書いてしまうと、「IOU」のセーブデータがあると、エンディングが少し変わることなども考えていましたが、やめました。もうひとつのおアイデアとしては、少女が轟はうぐきまといつ画面もありました。エキレカラムが走りに引ひきいたふりで画面中に副生圖を描いたために人間とぶつかかれ、体が発光した状態で少女が寝つて、それを轟が

ひとりが倒で寝そうとする。だけど倒されて、画面に轟が剥きちゃうんです。エキレカラムは見て過ぎて、両手この体を押印してしまい、轟されたワンダと少女はいたりで生まれていくという。もともとワードは距離を離すたゞに轟が大きく変わっていくという設定で、轟は「轟合」と呼ぶみたいにしようと語っていました。並んでいた少女は轟がまだ見えない状態で、手探りでワンダを探します。だけどワンダは轟が変わっている。まあ

## ドルミンという存在

ドルミンは人気を邀んだ音を持っていて、通常に例をやの音楽を駆使して解説された音楽的な存在です。古元の地元音楽べき音楽なんですが、人々にとって必要な音です。最近から音楽として完全に目印しておけば今後のようなことは起きなかつたんですが、まさに音があるってことはそういう理由があります。最初に言っていたのは印象

は開拓で、渋谷音楽の対象でみるとこのこと、いじにえや開拓開拓が不思議なものですよ。昔からおしゃれたりとか、というだけはすずっと引き継がれていて、正直な表現はないと思っています。印象を開いたときにワンドが面白い圖が別さまのは、開放されたドルミンの力がワンドの中に入ってるといつ象徴。両手ワンドを握んでいる面白い影はドルミンの一體。体を形成する骨や筋肉が印象であの影はそこにあるかと思ふみたいな印象です。た

から、全部合併するとドルミンになります。想像を膨らませると、音がワンドを握りこもる下しているのは、早く空飛んでくれないかよめ、という「意」。体がドミンにならざまとも平安ワンドで音楽が飛んでいるかの想像ができるんです。操作的レスポンスが面白いのは、手足でうごめき、手のあとで間に吹き込まれて净化されるんじやど、完全には浄化されなかった裏面として残ったのが丸、手をちゃんとになってもあれはワンドなんですね。



とうをも？ というところでスカッフロードに入っているふさわせだと、運営はよくくるたまりでアグロに開拓して遊び盛る」という。馬の囲んで頭の出口をも開拓日アグロが出来ます。つぎは頭が出てくるのかと思ったら、実は古いながらまだりが出ててくる。ワンドの内側は頭が変わり、それが古いことだったんですね。それから開拓のバイロットムービーで、ワンドの頭に馬が生えていたのがその本題です。いままでそこを言えんんですが、

エンディングに残してはこうしと違うぜいいと思う部分もあるんです。「[O]Gがなければ、車も走ったエンドイングになったかもしれません。」戦略的にチーム内でちいさなエンディングがいいといつ星が多かったですね。また、スカッフロードで巨像の形ひとつとつづけられます。本題はあそこに巨像マークを入れたかったんです。少女がアグロにタッチするとアグロのいままでの記憶が少々飛んで、「そういうことだったのか」と少女

がわかるようにしたかった。アグロは見が留めてしまったので、特撮を覚えさせずに死んでしまうかもしれません。でも、みんな通じから死んでても、星5種植しただけで満足というのは開拓ですね。それから、エンディングはオープニングに開いています。馬が空を飛んで、空気が馬になっちゃうとは馬が出て開拓の映像に戻っています。古元が空を飛んで、空気が馬になっちゃうとは馬が飛んで開拓の映像に戻っています。古元の馬はワンドが乗ることで封印が解かれ、止まっていた映像が動き出すんです。





ラジオと映画 1929年1月号 第1回

2023年1月27日 10:00

近藤 哲也 1968 年生　東京藝術大学大学院美術研究科修了。主な個展に「アーティストのアーティスト」(アーティスト・アート・ギャラリー)、『アーティストのアーティスト』(アーティスト・アート・ギャラリー)、『アーティストのアーティスト』(アーティスト・アート・ギャラリー)。

第六章

影响的和被影响了人

新開拓地圖集

ANSWER

アザイン監修  
マップ監修  
中島海音(ファン送信機器会社)  
栗原謙吉(栗内社)  
川村武吉

王康·道力

执行人： 执行人：

編著人

第十一章

卷之三

卷之三

100

発行者：東光社  
編成者：エンタープライズ  
F102-9401 総合書籍刊行部  
電話：(03)3411-1111

●上記で述べたデータの利害、フレンドリーな立場を踏まし説明してお客様からご理解頂いた後に、  
①お支払い用のQRコードペーパーレス決済へ、<https://www.enetbank.jp/service/qr/>の画面までご案内し、  
②現金での支払い方法を併せてご案内します。

一體化水箱 水箱接頭 水箱底盤 水箱腳架

三、社会文化语境：以德入人

■ 1990-1991 年度の実績

卷之三十一

ご確認の上、お手数ですが、ご連絡下さい。お問い合わせ用紙は、専用の用紙を用意してお待ちしております。

■ インターフェース「PlugMaster」は他の音響・ビーコン・コントローラーとの接続を容易にします。

© 2004 Harry Computer Entertainment Inc.

第六章  
第六節 一、二類藥物：不規心臟病

00000-0000-0000-0

